

**PENYUTRADARAAN FILM *GORESAN PENSIL*:
GESTURE SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA SUNDA**

Ika Fauziah¹, Zainal Abidin², dan Ezriani³

¹Mahasiswa S-1 ISI Padangpanjang

²Dosen Program Studi S-1 Televisi dan Film ISI Padangpanjang

³Dosen Program Studi S-1 Televisi dan Film ISI Padangpanjang

E-mail korespondensi: fauziahika35.if@gmail.com

ABSTRACT

Goresan Pensil the movie tells about the main character who faces problems, the gesture of the main character will be shown in this movie. Gestures in this movie are shown through the representation of Sundanese culture. The object of creation in this movie is a scenario that tells of a high school boy named Deo who has painting skills and dreams of becoming an architect, but on the other hand his father has another wish which requires him to continue his father's dream of becoming a teacher. Because according to his father being a teacher is a very noble job. Deo refuses, because according to Deo being an Architect is also part of a noble job. The aesthetic concept of the creation of Goresan Pensil the movie is in optimizing the gesture of the main character by paying attention to the representation of Sundanese culture. The main character actors are able to communicate using nonverbal communication to emphasize what is conveyed and are able to communicate using gestures to convey a feeling, as well as to signify several gestures found in Sundanese culture.

Keyword: *Goresan Pensil the Movie, Gesture, Sundanese*

ABSTRAK

Film *Goresan pensil* menceritakan karakter utama yang menghadapi permasalahan, *gesture* pada tokoh utama akan diperlihatkan pada film ini. *Gesture* pada film *Goresan Pensil* diperlihatkan melalui cara representasi budaya Sunda. Objek penciptaan dalam film *Goresan Pensil* adalah skenario yang menceritakan seorang anak SMA bernama Deo yang memiliki keahlian melukis dan mempunyai mimpi menjadi seorang Arsitek, namun dilain sisi ayahnya memiliki keinginan lain yang mengharuskan sang anak untuk melanjutkan mimpi ayahnya menjadi guru. Karena menurut ayahnya menjadi guru adalah pekerjaan yang sangat mulia. Deo menolaknya, karena menurut Deo menjadi seorang Arsitek juga bagian dari pekerjaan yang mulia. Konsep estetika penciptaan karya *Goresan Pensil* ini dalam mengoptimalkan *gesture* pada tokoh utama dengan memperhatikan representasi budaya Sunda. Pemeran tokoh utama mampu berkomunikasi menggunakan komunikasi nonverbal untuk menegaskan apa yang disampaikan dan mampu berkomunikasi menggunakan *gesture* untuk menyampaikan sebuah perasaan, juga untuk menandakan beberapa *gesture* yang terdapat pada budaya Sunda.

Kata kunci: Film *Goresan Pensil*, Keluarga, *Gesture*

1. PENDAHULUAN

Ayah adalah sosok yang terkenal keras dan kaku ternyata juga memiliki sisi yang lembut dan perhatian kepada anak-anaknya. Meski jarang sekali memperlihatkan kasih sayangnya, perjuangan seorang ayah dalam merawat anak-anaknya sangat besar. Mereka sering kali terlihat kuat, pantang menyerah menghadapi cobaan, dan tidak kenal lelah untuk istri dan anak-anaknya.

Ayah wajib menyadari tentang keberadaan bagi anak-anaknya lebih khusus bagi laki-laki dalam menjalankan peran pendidikan. Seorang ayah akan menjadi model bagi anak laki-lakinya dalam membentuk sifat atau karakter, seperti tanggung jawab, kerja keras, disiplin, pengorbanan siap menghadapi kesulitan dan tentunya kepemimpinan.

Alfred Adler mengatakan dalam buku *Teori Kepribadian* Karya Feist & Feist (2011: 23) urutan kelahiran seseorang dalam keluarga secara inheren memengaruhi kepribadian. Seperti anak satu-satunya yang terlahir tanpa saudara kandung untuk bersaing, anak tunggal biasanya kerap bersaing dengan ayahnya. Banyak anak yang tidak memiliki saudara kandung tumbuh menjadi perfeksionis, dan mereka cenderung mencapai tujuan mereka apa pun yang terjadi.

Anak pertama ataupun anak tunggal juga sering dipandang sebagai tolak ukur kesuksesan orang tua oleh masyarakat. Terkadang para orang tua tidak sadar, bahwa harapan mereka yang berlebihan pada anak pertamanya dan tidak jarang sebagai anak sering tertekan oleh harapan ini. Harapan yang diberikan terkadang tidak sejalan dengan apa yang anak inginkan atau orang tua terlalu memaksakan anaknya yang tidak mempunyai kemampuan itu. Menurut Poerwadarminta (2007:197) harapan orangtua

adalah sesuatu yang diharapkan atau diinginkan oleh ayah dan ibu supaya menjadi kenyataan.

Pernyataan tersebut pengkarya tertarik untuk menjadikannya sebagai sebuah tema film yang akan pengkarya angkat yaitu berangkat dari keresahan pengkarya mengenai sosok orang tua yang sering kali menaruh harapan kepada anak tunggalnya sehingga anak dituntut untuk mewujudkan harapan kedua orang tua mereka.

Skenario *Goresan Pensil* yang ditulis oleh Ika Fauziah dan Dwi Intan menceritakan hubungan seorang ayah dan anak laki-lakinya bersama dengan mimpi dan cita-cita yang mereka berusaha pertahankan dan wujudkan. Skenario ini memiliki pesan yang ingin disampaikan yaitu bahwa ayah yang dikenal sebagai sosok yang maskulin dengan kepribadian yang tegasnya juga memiliki karakter yang lembut dan melankolis kepada anak laki-lakinya. Begitupun dengan anak pertama laki-laki yang dituntut harus selalu mengikuti kemauan orang tua, walaupun sebagai anak pertama dan harapan orang tua, tapi mereka harus hidup untuk diri mereka sendiri dan bukan orang lain karena mereka juga mempunyai mimpi dan cita-cita.

Skenario ini juga berusaha mengajak penonton untuk dapat bisa membangun komunikasi yang baik antara anak dan orang tua tentang apa yang dicita-citakan, dan berusaha meyakinkan para orang tua bahwa yang dicita-citakan itu adalah sesuatu yang baik, karena pada dasarnya orang tua selalu ingin yang terbaik untuk anaknya.

Penerapan konsep pada skenario *Goresan Pensil* ini akan disampaikan melalui *gesture* untuk representasi pada budaya Sunda. Menurut Ibraheem & Khan dalam jurnal Hardianto (2016: 306) *gesture* dapat didefinisikan sebagai gerakan fisik yang berarti dari jari-jari, tangan,

lengan, atau bagian lain dari tubuh yang menyertai lisan dalam berkomunikasi dengan tujuan untuk mempertegas informasi yang disampaikan. Budaya Sunda merupakan budaya yang tumbuh dan berkembang dari masyarakat Sunda itu sendiri. Budaya yang dimiliki orang sunda terkenal akan keramahannya serta menjunjung tinggi nilai kesopanan yang ada. Sebagaimana yang diajarkan pada masyarakat tentang bagaimana menggunakan bahasa yang halus ketika harus berbicara kepada orang yang lebih tua, ada beberapa pesan yang tidak bisa disampaikan secara verbal dan hanya bisa menggunakan bahasa non-verbal.

Film *Goresan Pensil* ini, pengkarya ingin menyampaikan representasi budaya Sunda melalui bahasa tubuh seperti *gesture* yang mampu memberikan makna yang kuat dari tingkah laku seorang tokoh, seperti halnya *gesture* mengangguk yang menandakan mengerti atau paham, meremukan kertas yang menandakan kekesalan, memeluk yang menandakan rasa kasih sayang kepada seseorang, dan membungkuk dengan tangan yang turun mendekati lutut yang menandakan etika kehormatan pada masyarakat sekitar khususnya orang tua. Perilaku tersebut termasuk dalam kategori dramatik konteks, yang dimana perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh budayanya karena kebudayaan menjadi sistem nilai yang diyakini dan diterima sebagai pedoman dalam berperilaku (Purwanto 2004: 127).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa film sebagai referensi dalam menciptakan karya film ini, yaitu:

2.1 *Keluarga Cemara* (2019)

Film *Keluarga Cemara* yang diangkat dari film sinetron *Keluarga Cemara* tahun 90-an yang tayang tanggal

3 Januari 2019. Para pemeran utama film ini adalah Abah yang diperankan oleh Ringgo Agus Rahman. Emak, diperankan oleh Nirina Zubir. Euis diperankan oleh Zara JKT48, dan Ara diperankan oleh putri dari penyanyi Widy B3 yakni Widuri Putri Sasono.

Kisah dimulai dari Abah bersama keluarga yang terpaksa pindah ke rumah masa kecilnya Abah dikarenakan usahanya yang gagal, Abah dan keluarga terpaksa harus beradaptasi seadanya demi keutuhan rumah tangganya, dengan menjadi kuli bangunan, serta Emak yang menjual opak, namun beberapa masalah muncul seperti Euis yang ingin pindah ke Jakarta untuk mewujudkan mimpinya, namun karena terbatasnya ekonomi maka mimpi itu harus tertunda.

Etnis Sunda memang menjadi etnis utama yang disuguhkan dalam film ini. Hal itu pertama terlihat sangat jelas mulai dari nama-nama tokoh yang sarat dengan panggilan maupun dalam penamaannya yang lekat dengan identitas etnis Sunda. Sebagai contoh nama-nama dan panggilan seperti Abah, Euis, Kang Fajar, Ceu Salma dan Kang Romly adalah beberapa contoh nama-nama yang cukup familiar dengan penamaan orang-orang yang beretnis Sunda dan itu menjadi persamaan dalam film *Goresan Pensil*, karena etnis Sunda menjadi etnis utama yang ditonjolkan dalam film ini. Perbedaan pada skenario *Goresan Pensil* adalah perubahan *gesture* emosional ketika mimpinya yang terhalang.

2.2 *Ambu* (2019)

Ambu merupakan film yang mengisahkan tentang perempuan tiga generasi yang menyuguhkan konflik yang memikat. Film *Ambu* yang berarti “ibu” yang mengisahkan tentang masyarakat Baduy Bernama Fatma yang diperankan oleh Laudya Cynthia Bella yang terpikat pada pemuda Jakarta bernama Nico (Baim Wong) dan memutuskan ikut dengannya untuk membangun rumah di ibu kota. Beberapa tahun kemudian Fatma dan Nico memiliki putri bernama Nona (Lutesha Shadewa), karena suatu alasan yang kuat, akhirnya Fatma memutuskan untuk kembali ke Baduy Bersama Nona.

Film ini berlatar bahasa budaya Sunda, yang dimana menggunakan bahasa dan juga *gesture* Sunda yang sesuai dengan masyarakat Baduy, ada beberapa permasalahan *gesture* yang digunakan pada film *Goresan Pensil* yang sama dengan film *Ambu* sesuai dengan *gesture* budaya Sunda itu sendiri. Selain *gesture* ada juga beberapa penguat budaya Sunda dalam film *Ambu* ini, seperti dari *property* dan juga pakaian yang digunakan yang dimana itu juga menjadi referensi pada film *Goresan Pensil*. Perbedaan dalam film *Ambu* dan *Goresan Pensil* dari segi skenario dan juga latar tempat yang berbeda.

2.3 *We* (2021)

We merupakan film pendek dari Juang Menyala dan Gardika Gigih yang disutradarai oleh Tenriyagelli. Film ini bercerita tentang seorang anak tunggal yang akan melanjutkan pendidikannya keluar kota, namun sosok ayah yang

sangat kehilangan buah hatinya tersebut. Film *We* ini pengkaryanya jadikan acuan dan referensi dalam menyutradarai film *Goresan Pensil* nantinya, karena pengkaryanya melihat film ini memiliki plot cerita hampir sama, namun *gesture* dan bahasa yang terdapat pada film *We* sangat berbeda dengan film *Goresan Pensil*, dikarenakan film *We* tidak berlatar di daerah Sunda.

3. METODE

Penciptaan karya ini akan menggunakan metode penciptaan yang dipakai pada buku *Film Art and Introduction* yang membagikan proses pembuatan film dalam empat tahap kerja, yaitu *Scriptwriting and Funding, Preparation For Filming, Shooting, Assembly* (Bordwell, Thompson, Smith 2013: 17), dan berikut penjelasannya:

3.1 *Scriptwriting and Funding*

Langkah pertama dalam proses pembuatan film adalah pengkaryaan skenario dan pendanaan, setelah ide untuk film ini dikembangkan dan skenario telah selesai ditulis, maka pengkaryanya memperoleh dukungan keuangan untuk proses pembuatan film tersebut. Dalam tahapan ini pengkaryanya melakukan pengamatan terhadap skenario *Goresan Pensil*, dan membuat rancangan atas apa yang akan dibuat. Pada tahap ini, pengkaryanya bekerja menganalisis naskah yang diciptakan dalam bentuk audio visual. Selanjutnya pembentukan tim produksi. Setelah itu barulah membahas segala yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film *Goresan Pensil* ini.

3.2 *Preparation For Filming*

Tahap ini merupakan tahap merancang dengan berbagai *department* untuk mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan skenario dan memikirkan konsep penyutradaraan apa yang cocok untuk diterapkan pada film yang akan pengkarya produksi membaca buku-buku mengenai penyutradaraan serta melakukan bimbingan kepada dosen minat penyutradaraan agar konsep yang dipilih sesuai, dan melakukan beberapa perancangan seperti :

a. Perencanaan *shot* dan *blocking*

Sutradara menyusun *shot* pada setiap *scene* yang ada pada skenario. Sutradara membuat ilustrasi *staging* pemain dan peletakan kamera dalam bentuk *floorplan*.

b. *Casting*

Heru Effendy (2002:76) menjelaskan bahwa proses *casting* dibagi menjadi dua tahap. Pertama, seorang *casting director* menyeleksi sejumlah calon pemeran yang disediakan oleh *talent coordinator* berdasarkan skenario dan arahan sutradara serta *casting director*, seorang *talent coordinator* mengundang sejumlah calon pemeran, biasanya tergabung dalam agen penyalur model yang telah diseleksi sesuai atau mendekati kriteria.

c. *Reading*

Pada tahap ini pengkarya akan menjelaskan kepada pemain *gesture* yang harus diperhatikan pada film yang akan diproduksi. Pengkarya juga

menyampaikan capaian yang pengkarya inginkan dan mempraktekan *gesture* yang akan digunakan di dalam film untuk mewujudkan itu tentantunya ada proses *reading* dengan menghadirkan semua pemain.

3.3 *Shooting*

Tahap ini merupakan tahap di mana pengkarya menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dari hasil perancangan, seperti halnya menentukan *scene-scene* tertentu untuk mengaplikasikan konsep pengkarya terapkan. Skenario film ini disajikan berdasarkan persepsi budaya Sunda. Seperti, latar tempat, bahasa, dan kebiasaan. Berikut adalah gambaran pengkarya bagaimana menerapkan konsep yang digunakan :

a. *Scene 2*

Pada *scene* ini terdapat *gesture* yang dimana Adi sedang berjalan melewati rumah tetangganya dan menyapa tetangganya dengan senyum dan sedikit mengganggu kepalanya yang berdasarkan persepsi budaya Sunda yaitu menandakan seorang yang rendah hati dan dermawan.

b. *Scene 3a dan 3b*

Pada *scene* ini terlihat terlihat Lina yang memberikan air minum kepada Adi dengan *gesture* tangan kanan memegang gelas dan tangan kiri yang memegang lengan kanan yang berdasarkan persepsi sunda menandakan kesopanan dan dilanjutkan dengan adegan Deo yang meminum

menggunakan kedua tangannya untuk menunjukkan kesopanan.

c. *Scene 8*

Memperlihatkan adegan Adi yang sedang duduk diatas sofa sambil memperbaiki jam tangan Deo yang telah rusak, lalu Deo datang dari arah luar karena baru pulang sekolah, Deo lewat ke depan Adi sambil membungkuk dan tangan kanan yang diarahkan kebawah yang berarti permisi dan menunjukan kesopanan.

d. *Scene 11*

Memperlihatkan adegan Adi, Lina dan Deo yang sedang sarapan pagi, selesai sarapan Deo langsung berpamitan kepada Adi dan Lina, Adi diam dengan wajah yang masih kesal terhadap Deo, Deo bersalaman dengan Lina, kemudian bersalaman dengan Adi, Namun Adi tidak meresponnya lalu Adi pergi meninggalkan Deo dan Lina, Deo Juga pergi meninggalkan Lina, Lina mengelus dada melihat Adi dan Deo.

e. *Scene 12*

Pada *scene* ini juga terdapat *montage* yang berisi urutan adegan konflik antara Deo, Adi, dan Lina yang dimana Lina berusaha membantu Deo untuk mengejar mimpinya namun Adi menjadi kesal. Kekesalan itu diperlihatkan melalui *gesture* tangan dan juga ekspresi yang ditampilkan oleh Adi.

f. *Scene 13*

Memperlihatkan adegan percakapan antara guru, Adi dan Lina, guru

datang dengan membawakan lukisan Deo untuk diperlihatkan kepada Adi dan Lina, dan mengatakan bahwa Deo diterima sebagai mahasiswa disalah satu universitas terbaik, tetapi Adi merasa kurang nyaman dengan kedatangan guru tersebut.

3.4 *Assembly*

Setelah proses *shooting* berjalan dengan lancar, selanjutnya gambar dan suara digabungkan dalam bentuk akhirnya, melibatkan pemotongan gambar dan suara, mengeksekusi efek khusus, dan menambahkan judul, lalu tiba ditahap penyajian karya. Penyajian merupakan tahap final yang dimana karya atau film *Goresan Pensil* sudah menjadi sebuah film utuh.

Pada saat penyajian karya film fiksi ini pengkarya sebagai Sutradara akan memperlihatkan representasi budaya Sunda menggunakan *gesture* kepada penonton, setelah hasil akhir pada film itu maka film ini akan dipertontonkan kepada semua orang, dan semoga dapat menjadikan referensi dan inspirasi kepada semua orang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film tercipta dari hasil olah pikir dan kerjasama dari sekelompok orang yang dituangkan dalam bentuk naskah, sehingga tercipta sebuah film yang terdiri dari gabungan audio dan *visual*, sehingga dalam film terdapat karakter tokoh yang dapat dijadikan untuk mengidentifikasi individu. Karakter dalam film dibangun melalui ciri-ciri fisik, psikis dan sosiologis.

Film yang diciptakan dengan durasi kurang dari 30 menit, disebut sebagai film pendek, salah satunya adalah film pendek dengan judul *Goresan Pensil* dengan *genre* drama keluarga, mengangkat kisah yang berlatar belakang budaya Sunda, sehingga pada film *Goresan Pensil* pengkarya menghadirkan *gesture* pada karakter untuk merepresentasikan budaya Sunda. Film ini mengangkat cerita dan memfokuskan terhadap isu mengenai sosok orang tua yang sering kali menaruh ekspektasi kepada anak tunggalnya untuk dapat mewujudkan atau melanjutkan harapan mereka.

Film fiksi *Goresan Pensil* menceritakan hubungan seorang ayah dan anak laki-lakinya bersama dengan mimpi dan cita-cita yang mereka berusaha pertahankan dan wujudkan. Ayah yang dikenal sebagai sosok yang maskulin dengan kepribadian yang tegasnya juga memiliki karakter yang lembut dan melankolis kepada anak laki-laki, tetapi ingin anaknya melanjutkan mimpinya yang tidak kesampaian untuk menjadi guru, sedangkan Deo anaknya menginginkan untuk menjadi seorang arsitek, melanjutkan hobi gambar yang sudah ditekuninya dari kecil. Hal tersebut menjadi pertentangan bagi ayah dan anak tersebut, sehingga sosok ibu dan wali kelas menjadi penengah yang membuat ayah luluh sehingga mengalah demi impian anaknya. Skenario ini juga berusaha mengajak penonton untuk dapat bisa membangun komunikasi yang baik antara anak dan orang tua tentang apa yang dicita-citakan, dan berusaha meyakinkan para orang tua bahwa yang dicita-citakan itu adalah sesuatu yang baik, karena pada dasarnya orang tua selalu ingin yang terbaik untuk anaknya.

Film fiksi *Goresan Pensil* menggunakan latar waktu pada tahun sekarang, dengan

setting pedesaan di daerah Cimahi, Jawa Barat, karena merepresentasikan budaya Sunda, karakter yang dihadirkan diperankan langsung oleh orang Sunda, menggunakan bahasa Sunda halus untuk orang tua dan anak serta *gesture* atau bahasa tubuh yang dilakukan oleh orang Sunda pada umumnya untuk melakukan aktivitas sehari-hari. *Gesture* mampu memberikan makna yang kuat dari tingkah laku seorang tokoh, seperti halnya *gesture* mengangguk yang menandakan mengerti atau paham, meremukan kertas yang menandakan kekesalan, memeluk yang menandakan rasa kasih sayang kepada seseorang, dan membungkuk dengan tangan yang turun mendekati lutut yang menandakan etika kehormatan pada masyarakat sekitar khususnya orang tua, serta menunjuk menggunakan ibu jari. Perilaku tersebut termasuk dalam kategori dramatik konteks, yang dimana perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh budayanya karena kebudayaan menjadi sistem nilai yang diyakini dan diterima sebagai pedoman dalam berperilaku (Purwanto 2004: 127).

4.1 Scene 2



Gambar 1. *Gesture* pada *scene 2*
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Pengkarya menghadirkan representasi budaya Sunda pada *scene 2* melalui *gesture* membungkuk sedikit badan ketika menyapa, dan ditambah dengan menghadirkan dialog “*punten*” dan “*mangga*” sebagai ciri khas masyarakat

Sunda ketika menyapa orang lain. “*Punten*” sebagai salah satu kata yang berarti maaf atau permisi dan *mangga* berarti baik atau silahkan. *Punten* mengandung makna kerendahan hati dan hormat. Sedangkan penggunaan istilah *mangga* mencerminkan kesopanan dan keterbukaan. Ucapan *mangga* sering kali diaplikasikan pada konteks memberikan penawaran, ajakan, mempersilahkan dan permohonan (Dasrun Hidayat, 2019: 90).

Pada *scene 2*, penggunaan kata *punten* lebih ke permisi sebagai bentuk sapaan yang sopan ketika bertemu atau lewat di depan orang lain, sedangkan kata *mangga* lebih ke silahkan. Penggunaan *gesture* sedikit membungkuk juga berarti untuk lebih sopan ketika mengucapkan kata *punten* atau permisi terhadap orang lain, hal ini disebabkan oleh adanya *undak usuk basa*, yang diiringi dengan raut muka, gaya pengucapan, serta gerakan tubuh yang sopan. Implikasi penggunaan bahasa Sunda *punten* sebagai bentuk kerendahan hati, juga diperkuat adanya temuan bahwa pengucapan *punten* senantiasa disertai dengan membungkukkan badan (Dasrun Hidayat, 2019: 91).

Gesture membungkuk pada *scene 2* berbeda dengan *gesture* yang dihadirkan pada *scene 9*, karena membungkukkan badan dengan tangan mendekati lutut lebih ditujukan terhadap seorang yang lebih muda terhadap yang lebih tua, sedangkan membungkuk sedikit (lebih tepatnya menundukan kepala) lebih ditujukan terhadap orang yang sama besar atau yang lebih tua kepada yang lebih muda.

Menurut Kuhnke (2007) di buku *Body Language for Dummies*, “Komunikasi non-verbal adalah penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata seperti komunikasi yang menggunakan sikap tubuh, vokal yang bukan kata-kata, kontak mata, kedekatan jarak, sentuhan gerakan tubuh dan ekspresi muka”. Pada adegan *scene 2*, pengkarya menghadirkan komunikasi non verbal dengan cara membungkuk/menunduk, untuk menjelaskan bahwa Adi mengatakan permisi saya mau lewat ke perkarangan rumah tetangganya. Mulyana mengatakan (Muhammad Dzaki, 2019: 140) karakteristik orang Sunda sebagai orang yang mudah bergaul, suka bergotong royong dan ramah.

4.2 *Scene 3a dan 3b*

Pada *scene 3* pengkarya menghadirkan *gesture* atau tindakan tertentu dengan memberikan minum menggunakan dua tangan, tangan kanan memegang gelas, tangan kiri memegang tangan kanan, hal ini juga bentuk dari komunikasi nonverbal yang menyatakan agar meminum air yang telah diberikan, sambil mengucapkan dialog, *bade teras tuang bah* (mau langsung makan bah), hal ini menandakan bagaimana sikap seorang istri kepada suami ketika memberikan sesuatu, agar terlihat lebih sopan dan menghormati.



Gambar 2. *Gesture* pada *scene 3a*
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Pada *scene 3b*, menghadirkan *gesture* yang merepresentasikan budaya Sunda dengan cara minum dengan memegang gelas menggunakan dua tangan, adegan ini merupakan tindakan tertentu dari unsur visual yang dapat memperkuat *acting* pemain. *Gesture* ini merupakan sikap sopan santu seorang anak dihadapan orang tua nya, sekaligus bentuk komunikasi nonverbal bahwa minum atau makan tidak boleh menggunakan tangan kiri, sedangkan tangan kanan masih kotor oleh sambal.



Gambar 3. *Gesture* pada *scene 3b*
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Menurut Purnama (2014: 48) dalam buku *Seni Bicara dan Bahasa Tubuh* menjelaskan tentang *gesture* yaitu: “*Gesture* adalah bentuk perilaku nonverbal pada gerakan tangan, bahu, dan jari-jari”. Selain itu *gesture* minum dengan dua tangan ketika Deo tidak nyaman mendengar Adi mengatakan agar Deo melanjutkan cita-cita nya menjadi guru, dan lebih memilih untuk mengalihkan perhatiannya kepada yang lain dan

menyembunyikan perasaannya, ini merupakan bentuk dari representasi budaya Sunda, Fathuroja (Muhammad Dzaki, 2019: 140) mengatakan bahwa masyarakat Sunda memiliki nilai yang mengharuskan membuat orang lain merasa nyaman dan tidak terganggu, hal ini membuat masyarakat Sunda lebih memilih untuk menyembunyikan perasaan yang dialami dari pada harus berterus terang tentang perasaannya.

4.3 *Scene 8*



Gambar 4. *Gesture* pada *scene 8*
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Gesture yang dihadirkan untuk merepresentasikan budaya Sunda pada *scene 8* adalah membungkuk dengan tangan yang turun mendekati lutut, hal ini untuk memperlihatkan bagaimana sikap atau pose yang harus ditunjukkan oleh seorang anak terhadap orangtuanya, biasanya adegan ini akan diikuti dengan kata-kata *punten* yang artinya permissi, tetapi pada *scene 8*, kata *punten* pengkarya ganti menjadi *assalamualaikum* untuk menunjukkan bahwa Deo baru pulang sekolah dan baru masuk kedalam rumah, bukan hanya sekedar lewat didepan orangtua.

Penggambaran karakter Deo dilakukan dengan metode tidak langsung, melalui sikap dan bahasa tubuh, berdasarkan tindakan Deo pada *scene 8*,

karakter Deo terlihat sopan dan santun terhadap orangtua, Deo menyalami dan membungkukkan badan ketika lewat didepan Abah. Penggambaran karakter tokoh utama dari film mengandung dua metode, yaitu metode langsung dan tidak langsung. Metode langsung merupakan pemaparan yang dilakukan secara langsung oleh sipengarang, sedangkan metode tidak langsung atau metode dramatik merupakan metode yang mengabadikan kehadiran pengarang, sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka (Minderop, 2011: 8-9)

Blockingan pemain yang pengkarya hadirkan pada *scene 8* sengaja diatur berhadapan dan dikasih ruang kosong didepan Abah untuk jalan, agar adegan dari pemain selanjutnya bisa memperagakan *gesture* yang bisa merepresentasikan budaya Sunda, pose membungkuk dengan tangan mendekati lutut juga merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang memiliki arti tentang nilai kesopanan dan kehormatan bagi seseorang yang masih muda terhadap orang yang lebih tua dalam menciptakan sebuah karakter.

Selain dari *gesture* membungkuk, pengkarya juga menghadirkan dialog dengan intonasi rendah serta menggunakan bahasa dan logat Sunda halus, walaupun ekspresi atau *mimic* wajah dari aktor menunjukkan kekesalan karena permasalahan yang dihadirkan didalam film, ekspresi dan intonasi dialog dibuat berlawanan agar merepresentasikan budaya Sunda yang halus dan

tidak kasar atau menggebu, walaupun sedang marah atau kesal harus tetap dengan nada yang percakapan yang lembut. Selain *scene 8*, *Gesture* membungkuk juga dihadirkan pada *scene 13* dengan maksud yang sama tetapi dengan *Blockingan* dan adegan yang berbeda.

4.4 Scene 11



Gambar 5. *Gesture* pada *scene 11*
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Pose/*gesture* yang pengkarya dihadirkan pada *scene 11* untuk merepresentasikan budaya Sunda adalah dengan bersalaman menggunakan dua tangan, Deo bersalaman dengan Lina tanpa diiringin dengan dialog, yang mengatakan bahwa Deo akan segera pergi ke sekolah. *Gesture* bersalaman dengan kedua tangan merupakan bentuk sopan santun yang ditunjukkan kepada seseorang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua, atau anak kepada orangtuanya. Berbeda dengan bersalaman menggunakan satu tangan yang lebih ditujukan kepada orang yang seumuran untuk lebih saling menghargai atau posisi setara dan sederajat.

Deo bersalaman dengan Lina tanpa diiringin dengan dialog, lalu Adi yang sedang melakukan *gesture* mau menyuap nasi, menjatuhkan sendoknya kepiring lalu pergi dengan ekspresi kesal, dan Deo

hanya melihat dengan tatapan sedih, lalu melihat Lina dan kemudian pergi tanpa mengatakan apa-apa, Ayu Mela mengatakan ada acara lain dalam mengkomunikasikan sesuatu dalam pikiran, yaitu dengan *gesture* atau bahasa tubuh yang berhubungan dengan ekspresi, perasaan, dan psikologi karakter-karakter yang berbeda. Kebiasaan-kebiasaan gerak tubuh saat berbicara dengan orang lain tanpa kita sadari dapat mewakili apa yang sedang dirasakan (2018: 16).

Adegan yang pengkarya hadirkan pada *scene* 11 merupakan awal dari klimaks dengan menghadirkan adegan yang mengandung *suspense* melalui *gesture* dan ekspresi, sekaligus menunjukkan bahwa masyarakat Sunda ketika marah, lebih memilih diam dan pergi tanpa dialog dengan intonasi yang keras.

Penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti dan Elis Anisah Fitriah (2021: 83) mengatakan bahwa sebagian besar responden menampilkan ekspresi nonverbal pasif. Ekspresi diam menyendiri, dan menangis, menjadi respon terbanyak, remaja Sunda dalam penelitian ini cenderung lebih memilih untuk memendam perasaan marah dengan cara diam.

Representasi budaya Sunda dengan *gesture* bersalaman menggunakan kedua tangan juga pengkarya hadirkan pada *scene* 4, dan *scene* 8. *Scene* 4 memperlihatkan adegan Deo bersalaman dengan Lina dan Adi sebelum pergi kesekolah, sedangkan pada *scene* 8 menghadirkan adegan Deo bersalaman dengan Adi sepulang sekolah pada saat Adi sedang duduk memperbaiki

jam tangan. *Gesture* yang dihadirkan merupakan adegan yang berbeda tetapi dengan maksud dan tujuan yang sama.

4.5 Scene 12



Gambar 6. *Gesture* pada *scene* 12
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Representasi budaya Sunda pada *scene* 12 dihadirkan melalui *gesture* dan ekspresi dari karakter Adi dan Lina, Adi yang awalnya duduk disamping Lina, menggerakkan tangannya sambil menjelaskan, lalu berubah menjadi berdiri karena kesal terhadap Lina, tetapi masih dalam emosi yang terkontrol. Begitupun dengan Lina yang berdiri mengikuti Adi lalu pergi ke atas kasur dan berbaring membelakangi Adi, hal ini merupakan bentuk dari ekspresi marah yang dihadirkan terhadap kedua karakter, luapan emosi yang pengkarya hadirkan tidak terlalu menggebu-gebu dan hanya ditunjukkan melalui perubahan *gesture* dan mimik wajah dari karakter. Menurut Yusuf (Sidiq Aditya, 2021: 17) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memahami *gesture* adalah memperhatikan bagian-bagian anggota tubuh seperti kepala, wajah, pundak, tangan, jari, kaki, lalu perubahan mimik atau ekspresi wajah, gerakan tangan, kaki, arah dan posisi tubuh, terakhir pada areal atau wilayah di dalam dan di luar tubuh. *Gesture* tersebut merupakan representasi budaya

Sunda yang lebih menahan amarah untuk menjaga perasaan orang lain ketimbang meluapkannya dengan jelas sehingga membuat orang tersebut tersinggung.

Blockingan pemain yang pengkarya hadirkan pada *scene* 12 dibuat duduk berdampingan dipinggir tempat tidur didalam kamar, bertujuan untuk menjaga privasi dari sepasang suami istri yang bertengkar, hal tersebut juga merupakan representasi budaya Sunda yang tidak membiarkan oranglain mengetahui masalah rumah tangga, bahkan anak sekalipun, setiap pembahasan yang sensitif antara sepasang suami istri lebih baik dibicarakan berdua dikamar tidur.

Blockingan pemain yang dihadirkan juga didukung oleh pengambilan shot menggunakan tipe *shot medium shot* dengan *angle eye level*, lalu setelah *gesture* pemain berubah, *angle* yang digunakan adalah *low angle*, untuk memperlihatkan ketegangan dan ekspresi marah dari karakter sehingga membuat karakter Adi terlihat lebih dominan dan *superior*, Pengambilan gambar dengan *low angle*, posisi kamera lebih rendah dari objek akan mengakibatkan objek lebih *superior*, dominan, menekan (Diki Umbara, 2008).

4.6 Scene 13



Gambar 7. *Gesture* pada *scene* 13
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Pada *scene* 13 pengkarya menghadirkan bentuk komunikasi nonverbal melalui *gesture* Adi dan Lina yang saling bertatapan karena merasa bingung dan tidak nyaman dengan pernyataan pak Guru, saling bertatapan dan memberi kode dihadapan orang lain menandakan sudah risih dan ingin menghentikan pembicaraan, namun Adi tidak mengungkapkan tersebut karena menjaga perasaan tamu.

Gesture tersebut merupakan bentuk dari representasi budaya Sunda yang mengharuskan membuat orang lain merasa nyaman, sehingga lebih memilih untuk menyembunyikan perasaannya daripada harus berterus terang kepada orang lain. Seperti filosofi "*someeah hade ka semah*" yang artinya ramah, bersikap baik, menjamu serta membahagiakan orang lain. Oleh sebab itu Adi tidak langsung berterus terang kepada guru bahwa dia risih dan menginginkan hal yang berbeda untuk Deo, Adi mengatakan bahwa mereka tidak mempunyai biaya untuk kuliah di jurusan Arsitek, padahal Adi lebih menginginkan Deo untuk kuliah dibidang pendidikan dan menjadi Guru melanjutkan cita-citanya. Budaya *someeah* merepresentasikan *brand personality* masyarakat suku Sunda. *Someeah* mengandung nilai-nilai kepribadian masyarakat suku Sunda seperti ramah, sopan, dan terbuka. Nilai-nilai tersebut ditransformasikan melalui perilaku komunikasi sehari-hari di lingkungan sekitar yang terjadi secara terencana dan berulang (Dasrun Hidayat, 2018: 90).

Pada *scene* 13, pengkarya sengaja menghadirkan guru sebagai karakter

deutragonis, atau sebagai penengah dan pemberi solusi bagi karakter utama atas permasalahan yang sedang terjadi, dan pada *scene* ini merupakan penurunan konflik antara Adi dan Deo, setelah adegan ini diperlihatkan Adi yang sedang *flashback* terhadap kenangan masa kecil Deo dan dirinya, serta berfikir dengan perkataan Lina dan Guru tentang kemauan Deo yang ingin menjadi Arsitek, sehingga membuat Adi mengalah dan mengizinkan Deo kuliah di jurusan arsitek.

4.7 Scene 18



Gambar 8. *Gesture* pada *scene* 18
(Sumber: Cuplikan film *Goresan Pensil*, 2022)

Pada *scene* 18 juga terdapat *gesture* gerakan mata yang dimana terlihat Adi yang melirik ke arah kursi yang biasa Deo tempati, dalam *gesture* ini dapat membangun perasaan kerinduan seorang ayah terhadap anak tunggalnya namun tidak bisa diungkapkan, bahasa tubuh merupakan gerakan tubuh dan bagian bagiannya yang terjadi secara spontan dan merupakan hasil olah alam bawah sadar dalam upayanya mengekspresikan perasaan dan keinginan tersembunyi di dalam hati, (Sidiq Aditia, 2021: 11). Penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti dan Elis Anisah Fitriah (2021: 83) mengatakan bahwa sebagian besar responden menampilkan ekspresi nonverbal pasif. Ekspresi diam

menyendiri, dan merenung, menjadi respon terbanyak, masyarakat Sunda dalam penelitian ini cenderung lebih memilih untuk memendam perasaan dengan cara diam.

5. SIMPULAN

Film *Goresan Pensil* merupakan film pendek ber-*genre* drama keluarga, berlatar belakang budaya Sunda, yang mengangkat tema dan memfokuskan terhadap isu mengenai sosok orang tua yang sering kali menaruh ekspektasi kepada anak tunggalnya untuk dapat mewujudkan atau melanjutkan harapan mereka. Penerapan konsep representasi budaya Sunda pengkarya hadirkan melalui *gesture*, *mimic* wajah dan intonasi dialog antar pemain, dan menjadi media ukur dari karya ini secara akademis.

Penggunaan *gesture* untuk merepresentasikan budaya Sunda merupakan pendekatan yang pengkarya ambil untuk memvisualkan bagaimana budaya Sunda itu sendiri diterapkan pada kehidupan sehari-hari, dan sebagai pembenda antara *gesture* masyarakat Sunda dalam beberapa hal dengan masyarakat dan budaya lain di Indonesia. Selain itu, untuk mendukung *gesture*, pengkarya juga menerapkan bahasa Sunda sesuai dengan logat dan intonasi asli.

Gesture yang pengkarya hadirkan yaitu berupa membungkuk dengan tangan mendekati lutut, membungkukkan atau menundukkan kepala ketika menyapa orang lain, bersalaman dengan kedua tangan, meminum air dengan dua tangan. Penggunaan *gesture* tersebut juga berhubungan dengan cerita dan deskripsi dari adegan yang terdapat di dalam naskah awal, dan ditambahkan beberapa *gesture improve*

untuk mendukung representasi budaya Sunda itu sendiri.

Secara akademis pencapaian konsep representasi budaya Sunda yang pengkarya terapkan pada film *Goresan Pensil* terdapat beberapa kekurangan namun masih dapat dioptimalkan penggarapannya dengan menambahkan beberapa unsur yang berhubungan dengan budaya Sunda, seperti musik khas Sunda, teknik-teknik pendukung lainnya seperti teknik pengambilan gambar, teknik editing serta teknik penataan suara.

6. DAFTAR ACUAN Buku

- Askurifai, Baksin. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Biran, Yusa, Misbach. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro.
- Boardwell, D. & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Feist, Jess dan Feist, Gregory J. 2010. *Teori Kepribadian, Theories of Personality Buku 2 Edisi 7*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hasee, Cathy. 2003. *Acting For Film*. New York: Allworth Press.
- Kuhnke, Elizabeth. 2007. *Body Language for Dummies*. England: John Wiley & Sons.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Livingston, Don. 1984. *Film and The Director*. Jakarta: Yayasan Cintra.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Purnama, Hendra. 2014. *Seni Bicara dan Bahasa Tubuh*. Yogyakarta: Mantra Books.
- Sapta, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sain Bandung.

Jurnal

- Aditia, Shidiq. 2021. *Analisis Makna Gestur Tangan dalam Film Ayah Maafin Dea*. Skripsi. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Ali, Muhammad Masruh. 2018. *Karakterisasi Tokoh Dalam Film Salah Bodi*. Jurnal. Institut Kesenian Surakarta. Surakarta.
- Bustan, Radhiya. 2015. *Harapan Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini*. Jurnal. Universitas Al-Azhar Indonesia. Jakarta.
- Epa, Koesman Syarif Adisastra. 1985. *Kamus Sunda-Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta.
- Fridayanti, F. 2021. *Mengapa Dan Bagaimana Saya Marah? Studi Eksplorasi Mengenai Penyebab Dan Pilihan Ekspresi Marah Pada Remaja Islam Beretnis Sunda*. Jurnal. Uin Sunan Gunung Djati. Bandung.
- Hanum, Latifa. 2017. *Hubungan Antara Harapan Orang Tua Dan Keyakinan Diri Dengan Stres Akademik Siswa Kelas Unggulan*. Skripsi. Universitas Muria Kudus. Jawa Tengah.
- Hardianto, 2016. *Penggunaan Gesture Dalam Memperbaiki Kesalahan Prosedural Siswa Dalam Proses Diskusi Pemecahan Masalah Matematika*. Jurnal. Universitas Cokroaminoto Palopo. Sulawesi Selatan.
- Hidayat, Dasrun. 2019. *Nilai-nilai budaya soméah pada perilaku komunikasi masyarakat Suku Sunda*. Jurnal. Universitas Bina Sarana Informatika. Bandung.

- Mella Angelina, Ayu. 2018. *FILM FIKSI TUAN X: Pendekatan Gestur sebagai Penanda Psikologi Tokoh Utama*. Jurnal. ISI Padangpanjang. Padang Panjang.
- M. Pinter Syafei. 2017. *Representasi makna pesan budaya sunda dalam film kawin kontrak*. *Ilmu Komunikasi*. Jurnal. Universitas Garut. Jawa Barat.
- Muhsin, Mumuh Z. 2011. *Kajian Identifikasi Permasalahan Kebudayaan Sunda*. Jurnal. Universitas Padjajaran. Bandung.
- Pocerka, Muhammad Dzaki. 2019. *Identitas Etnik dan Asertivitas Mahasiswa Suku Sunda*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Bandung.
- Purwanto. 2004. *Penelitian Teks dan Konteks*. Jurnalteknodik.kemdikbud.
- Rijal, Syaiful. 2020. *Pengenalan Ekspresi Wajah Menggunakan Deep Learning*. Jurnal. Universitas 17 Agustus 1945. Jakarta.
- Sutisna, ade. 2015. *Aspek Tatakrama Masyarakat Sunda Dalam Babasan Dan Paribahasa*. Jurnal. Departemen Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI. Bandung.
- Susanti, Yanti. 2007. *Bahasa Tubuh Sebagai Komunikasi Nonverbal*. Makalah Universitas Padjajaran. Bandung.
- Wahyu, Usumaningsay. 2010. *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Harapan Orangtua Dengan Motivasi Berprestasi Pada Siswa SMP Negeri 31 Semarang*. Skripsi. Universitas Diponegoro. Semarang.