

Analisis Isi Komunikasi Nonverbal pada Film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One*

Zikri Maulana

Universitas Malikussaleh, Indonesia

Email: maulanazikri04331@gmail.com

Keywords:

komunikasi nonverbal; kinesik; film; Paul Ekman; analisis isi.

Abstract

Film as an audiovisual medium conveys meaning through dialogue as well as bodily behavior, facial expressions, gaze, and movements that accompany interactions among characters. This study aims to identify the forms and interpret the meanings of nonverbal communication in the film Mission: Impossible Dead Reckoning Part One using the kinesic categories proposed by Paul Ekman and Wallace V. Friesen. This study employs a qualitative approach with nonverbal content analysis. The primary data were obtained from the film, which has a duration of 2 hours and 46 minutes, while the secondary data were collected from books, journal articles, and other relevant written sources. Data were collected through repeated observation of the film, literature review, and documentation in the form of screenshots of selected scenes. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that 14 documented scenes can be classified into five categories of nonverbal communication, namely emblems, illustrators, affect displays, regulators, and adaptors. Emblems function as substitutes for verbal messages, illustrators reinforce the messages conveyed, affect displays represent the characters' emotional states, regulators help organize the flow of interaction, while adaptors indicate bodily responses to pressure or tension. These findings demonstrate that nonverbal communication plays an important role in clarifying messages, building emotion, and strengthening the meaning of scenes in* Mission: Impossible Dead Reckoning Part One. *This study also shows that kinesic analysis can be used to understand how body language and facial expressions support message delivery in action-film narratives.*

Kata Kunci:

komunikasi nonverbal; kinesik; film; Paul Ekman; analisis isi

Abstrak

Film sebagai media audiovisual menyampaikan makna melalui dialog sekaligus perilaku tubuh, ekspresi wajah, tatapan, dan gerak yang menyertai interaksi antartokoh. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk serta menafsirkan makna komunikasi nonverbal dalam film *Mission: Impossible Dead Reckoning Part One* dengan menggunakan kategori kinesik Paul Ekman dan Wallace V. Friesen. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis isi komunikasi nonverbal. Data primer berasal dari film berdurasi 2 jam 46 menit, data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, dan sumber tertulis yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan berulang terhadap film, studi literatur, dan dokumentasi berupa tangkapan layar adegan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 14 adegan yang terdokumentasi dan dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori komunikasi nonverbal, yaitu emblem, ilustrator, penampilan afeksi, regulator, dan adaptor. Emblem digunakan sebagai pengganti pesan verbal, ilustrator berfungsi memperkuat pesan yang disampaikan, penampilan afeksi menggambarkan kondisi emosional tokoh, regulator membantu mengatur jalannya interaksi, sedangkan adaptor menunjukkan respons tubuh terhadap tekanan atau ketegangan. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memiliki peran penting dalam

memperjelas pesan, membangun emosi, dan memperkuat makna adegan dalam film *Mission: Impossible Dead Reckoning Part One*. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa analisis kinesik dapat digunakan untuk memahami cara bahasa tubuh dan ekspresi tokoh mendukung penyampaian pesan dalam narasi film aksi.

PENDAHULUAN

Film merupakan media komunikasi massa yang menyatukan gambar bergerak, suara, dialog, ruang, ekspresi, serta tindakan tokoh menjadi rangkaian pesan. Karakter audiovisual membuat film tidak hanya dipahami dari apa yang diucapkan, tetapi juga dari bagaimana tokoh menampilkan sikap dan emosi melalui tubuh. Dalam konteks ini, komunikasi nonverbal menjadi bagian penting karena membantu penonton mengenali suasana, hubungan antartokoh, tingkat ancaman, serta perubahan emosi yang tidak selalu dinyatakan secara eksplisit melalui kata-kata. (Nawiroh, 2018) menempatkan film sebagai bagian dari komunikasi massa, sedangkan Mulyana (2017) menjelaskan bahwa komunikasi nonverbal meliputi beragam isyarat yang menyertai, melengkapi, bahkan menggantikan komunikasi verbal. Dengan demikian, pembacaan terhadap film dapat diarahkan bukan hanya pada dialog atau alur cerita, tetapi juga pada perilaku visual yang membawa makna.

Komunikasi nonverbal mencakup gerakan tubuh, ekspresi wajah, tatapan mata, postur, sentuhan, intonasi, penggunaan ruang, dan berbagai bentuk perilaku lain yang tidak bergantung pada kata-kata. (Kusumawati, 2016) menegaskan bahwa unsur verbal dan nonverbal saling melengkapi dalam proses penyampaian pesan. Dalam film, hubungan tersebut terlihat jelas karena seorang aktor dapat menyampaikan ketakutan, penolakan, penerimaan, keraguan, atau kewaspadaan melalui gerak yang sangat singkat. Penonton kemudian menafsirkan gerak tersebut dengan mempertimbangkan konteks adegan. Artinya, makna nonverbal tidak berdiri sendiri; ia muncul dari hubungan antara perilaku tubuh, situasi, dialog, serta relasi antar karakter.

Salah satu ranah komunikasi nonverbal yang relevan untuk membaca film adalah kinesik, yaitu kajian mengenai penggunaan gerak tubuh dan ekspresi sebagai pesan. Pemikiran awal mengenai kinesik banyak dikaitkan dengan Ray Birdwhistell, sedangkan Ekman dan Friesen (1969) mengembangkan klasifikasi perilaku nonverbal yang membedakan beberapa fungsi gerak. Lima kategori yang menjadi kerangka analisis penelitian, yaitu emblem, illustrator, penampilan afeksi atau affect display, regulator, dan adaptor. Emblem merupakan gerak yang dapat menggantikan kata atau frasa; illustrator memperjelas atau menegaskan pesan; penampilan afeksi menunjukkan kondisi emosional; regulator membantu mengatur interaksi; sedangkan adaptor berkaitan dengan respons tubuh terhadap ketegangan atau kebutuhan penyesuaian diri.

Pemilahan kategori tersebut membantu menghindari pembacaan komunikasi nonverbal yang terlalu umum. Sebuah anggukan kepala, misalnya, dapat berfungsi sebagai emblem ketika menggantikan jawaban “ya”, tetapi tatapan mata dapat menjadi regulator ketika digunakan untuk meminta perhatian atau menjaga alur percakapan. Ekspresi serius dapat berfungsi sebagai penampilan emosi pada konteks tertentu, tetapi dalam adegan lain dapat memperkuat pesan verbal atau mengarahkan perhatian lawan bicara. Karena itu, analisis harus selalu ditempatkan pada konteks interaksi. (Gawne & Cooperrider, 2024; Hardani, 2020) menegaskan bahwa emblem memiliki hubungan yang kuat antara bentuk dan makna yang

dikenal secara sosial, sementara Astuti (2021) menunjukkan bahwa gestur dan mikroekspresi dapat menjadi petunjuk dalam membaca keadaan emosional seseorang.

Objek penelitian ini adalah film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One*. Film tersebut mengisahkan Ethan Hunt dan tim Impossible Missions Force yang berhadapan dengan ancaman kecerdasan buatan bernama The Entity. Sepanjang cerita, para tokoh berada dalam situasi berisiko tinggi: operasi rahasia, pengejaran, penyamaran, pertempuran, ancaman ledakan, dan pengambilan keputusan dalam tekanan. Situasi semacam itu menghasilkan interaksi yang sangat bergantung pada kecepatan membaca pesan. Dalam sejumlah adegan, komunikasi verbal tidak cukup atau tidak selalu menjadi pilihan utama sehingga tubuh, ekspresi, dan tatapan berperan sebagai penanda kesiapan, ancaman, persetujuan, penolakan, maupun kegugupan (Jaén Portillo, 2024; Khairunnisaa et al., 2023; Monica et al., 2023; Patterson et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal pada film telah dikaji melalui berbagai objek dan pendekatan. (Ziddan, 2022a) meneliti komunikasi nonverbal dalam film animasi *Mussa: The Movie* dengan pendekatan kualitatif dan analisis isi. Aulia (2021) membahas representasi nilai keluarga melalui penggunaan bahasa isyarat dalam film *A Quiet Place* dengan pendekatan semiotika. Refika (2021) mengkaji komunikasi verbal dan nonverbal pada film kartun *Shaun the Sheep*. Selain itu, (Febriani et al., 2019) serta Wally, Maisaroh, dan Martutik (2025) menempatkan kinesik sebagai fokus kajian untuk membaca ekspresi, gerakan tangan, kontak mata, dan postur dalam film.

Penelitian ini tidak membahas komunikasi nonverbal secara luas, tetapi memusatkan perhatian pada perilaku kinesik yang dikelompokkan melalui lima kategori yang dioperasionalkan dari (Ekman & Friesen, 1969a). Konteks film aksi-spionase juga memberikan karakter komunikasi yang berbeda dibanding film animasi atau drama keluarga karena para tokohnya banyak berinteraksi dalam keadaan mendesak, penuh risiko, dan memerlukan respons cepat. Dengan demikian, kebaruan penelitian terletak pada penerapan kategori emblem, illustrator, penampilan afeksi, regulator, dan adaptor untuk menjelaskan bagaimana bahasa tubuh menghasilkan makna dalam narasi *Mission: Impossible Dead Reckoning Part One*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian diarahkan untuk menjawab pertanyaan mengenai makna yang terkandung dalam komunikasi nonverbal pada film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One*. Tujuannya adalah mengidentifikasi bentuk komunikasi nonverbal kinesik serta menjelaskan makna yang muncul dari perilaku tokoh berdasarkan konteks adegan. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan memperkuat kajian komunikasi nonverbal dalam media audiovisual. Secara praktis, penelitian dapat membantu penonton dan peneliti memahami bahwa gestur, ekspresi wajah, kontak mata, dan respons tubuh merupakan bagian dari konstruksi pesan yang memengaruhi cara sebuah adegan dipahami.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis isi komunikasi nonverbal. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berorientasi pada pemahaman bentuk dan makna perilaku kinesik dalam konteks adegan, bukan pada pengujian hubungan statistik. menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen penting dalam proses pengamatan dan interpretasi, sedangkan (Sugiyono, 2018) menekankan bahwa

data kualitatif dianalisis melalui proses pengorganisasian, pengelompokan, dan penarikan makna. Objek penelitian berupa film *Mission: Impossible Dead Reckoning Part One* yang berdurasi 2 jam 46 menit dan menggunakan bahasa Inggris.

Data primer berasal dari adegan film yang memperlihatkan gerak tubuh, ekspresi wajah, tatapan, serta respons fisik tokoh yang relevan dengan lima kategori kinesik. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan sumber tertulis yang mendukung kajian komunikasi nonverbal serta film. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik (Arikunto, 2016). Pertama, pengamatan dilakukan dengan menyimak film secara berulang, memperhatikan adegan demi adegan, mencatat konteks interaksi, serta mengidentifikasi gerak yang relevan. Kedua, studi literatur digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep dan penelitian terdahulu sebagaimana dikemukakan (Uus, 2019). Ketiga, dokumentasi dilakukan melalui tangkapan layar pada adegan yang telah dipilih sehingga perilaku nonverbal dapat dianalisis bersama konteks waktunya.

Kategorisasi data mengacu pada lima bentuk perilaku kinesik yang digunakan yaitu emblem, illustrator, penampilan afeksi, regulator, dan adaptor. Emblem dipahami sebagai gerakan dengan makna konvensional yang dapat menggantikan respons verbal. Illustrator digunakan untuk memperjelas atau menguatkan pesan dan situasi. Penampilan afeksi mengacu pada ekspresi yang memperlihatkan emosi. Regulator berkaitan dengan perilaku yang membantu mengontrol atau mengarahkan interaksi, sedangkan adaptor dipahami sebagai respons tubuh yang muncul ketika individu menghadapi ketegangan atau tekanan. Klasifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk mereduksi dan menata data adegan.

Teknik analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, adegan yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian dikeluarkan, sedangkan adegan yang menunjukkan kategori kinesik dipertahankan. Pada tahap penyajian, data disusun berdasarkan kategori, bentuk gerak, konteks waktu, dan makna. Tahap terakhir dilakukan dengan menghubungkan hasil pengamatan dengan konsep komunikasi nonverbal serta konteks cerita. Terdapat satu ketidaksesuaian internal pada sumber yang perlu dinyatakan secara terbuka: bagian hasil dan kesimpulan menyebut total 15 scene, tetapi rincian pembagian kategori yang tersedia berjumlah 14 scene, yakni 4 emblem, 2 illustrator, 3 penampilan afeksi, 3 regulator, dan 2 adaptor. Artikel ini membahas 14 scene yang terdokumentasi secara eksplisit dan tidak menambahkan scene ke-15 yang tidak tersedia dalam sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku nonverbal dalam film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One* berfungsi sebagai bagian dari konstruksi pesan, bukan sekadar ornamen visual. Gerak tubuh, ekspresi, dan tatapan memberikan informasi mengenai sikap, emosi, ancaman, kesiapan, serta tekanan yang dialami tokoh. Rincian adegan yang terdokumentasi dapat diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Adegan Komunikasi Nonverbal yang Terdokumentasi

No.	Kategori	Adegan/Perilaku	Makna Kontekstual
1	Emblem	Grace mengangkat kedua tangan (2:13:44)	Menyerah/tidak melawan dan menunjukkan bahwa dirinya bukan ancaman.

No.	Kategori	Adegan/Perilaku	Makna Kontekstual
2	Emblem	Awak kapal menganggukkan kepala ($\pm 00:02:06$)	Menerima dan memahami perintah kapten; menggantikan respons “ya/siap”.
3	Emblem	Bodyguard menahan pundak Gabriel (1:28:07)	Meminta Gabriel berhenti atau tidak meninggalkan tempat.
4	Emblem	Zola menunjuk Grace (1:22:21)	Peringatan agar Grace patuh dan tidak melakukan perlawanan.
5	Illustrator	Kittridge menampilkan raut serius (00:21:32)	Memperkuat kesungguhan informasi yang disampaikan secara verbal.
6	Illustrator	Kittridge menutup telinga (00:22:45)	Menggambarkan respons terhadap ancaman ledakan serta situasi berbahaya.
7	Penampilan afeksi	Benji Dunn menunjukkan kemarahan (2:08:40)	Memperlihatkan tekanan dan kekesalan terhadap keraguan Ethan.
8	Penampilan afeksi	Ethan dan Ilsa saling tersenyum (1:17:31)	Menunjukkan kebahagiaan, kedekatan, dan antusiasme.
9	Penampilan afeksi	Paris menangis/mata berkaca-kaca (2:30:07)	Menunjukkan keterharuan, kesedihan, dan kelelahan setelah selamat.
10	Regulator	Tatapan dalam interaksi Ethan–Ilsa (00:24:21)	Menjaga pembicaraan dan menandai perhatian terhadap lawan bicara.
11	Regulator	Denlinger melakukan kontak mata (2:03:57)	Meminta perhatian Gabriel sebelum menyampaikan informasi.
12	Regulator	Kapten menampilkan ekspresi serius (00:03:03)	Mengarahkan perhatian dan menegaskan pentingnya instruksi.
13	Adaptor	Ethan mengepalkan tangan (2:08:51)	Respons spontan terhadap tekanan dan ketegangan.
14	Adaptor	Grace menggerakkan bola mata (1:57:31)	Petunjuk kegugupan saat menyamar sebagai Alana di dekat Zola.

Sumber: Data diolah (2026).

Emblem

Kategori emblem ditemukan pada empat adegan yang memperlihatkan gerak dengan makna yang relatif dapat dipahami tanpa uraian verbal panjang. Adegan Grace mengangkat kedua tangan merupakan contoh paling langsung. Dalam konteks konfrontasi, posisi kedua tangan yang diangkat menandai penyerahan, tidak adanya perlawanan, dan upaya menunjukkan bahwa dirinya bukan ancaman. Fungsi tersebut sesuai dengan karakter emblem sebagai tanda tubuh yang dapat menggantikan frasa verbal. (Ekman & Friesen, 1969b) menempatkan emblem sebagai perilaku nonverbal yang mempunyai terjemahan verbal relatif langsung, sedangkan Gawne dan Cooperrider (2024) menekankan hubungan konvensional antara bentuk emblem dan maknanya.

Anggukan kepala awak kapal setelah menerima instruksi kapten juga berfungsi sebagai emblem. Dalam situasi operasi, respons “ya”, “baik”, atau “siap” tidak perlu diucapkan karena anggukan telah menyampaikan penerimaan perintah. Gestur ini sekaligus memperlihatkan kepatuhan dan kesiapan bertindak. Efisiensi makna menjadi penting dalam film aksi karena interaksi sering berlangsung cepat dan berada dalam kondisi mendesak. Emblem menjadikan pesan tetap terbaca oleh tokoh lain dan penonton meskipun durasinya singkat.

Dua contoh lain berupa gerak menahan pundak Gabriel dan gerak menunjuk Grace menunjukkan bahwa emblem juga dapat membawa pesan pengendalian. Menahan tubuh lawan interaksi mengandung makna “berhenti” atau “jangan pergi”, sedangkan menunjuk dapat berfungsi sebagai peringatan agar tidak melawan. Namun, pemaknaan tersebut tetap bergantung pada konteks naratif. (Mulyana, 2017) mengingatkan bahwa komunikasi nonverbal dipengaruhi situasi dan budaya. Oleh karena itu, artikel ini tidak menganggap setiap

gerak menunjuk selalu bermakna ancaman, melainkan membaca maknanya berdasarkan adegan yang dianalisis.

Illustrator

Illustrator ditemukan pada dua adegan yang menunjukkan bagaimana perilaku tubuh memperkuat pesan atau situasi. Pertama, Kittridge menampilkan wajah serius ketika menyampaikan informasi penting kepada Direktur Intelijen Nasional. Raut wajah tersebut memberikan tekanan pada komunikasi verbal: informasi tidak diposisikan sebagai hal biasa, tetapi sebagai sesuatu yang memiliki konsekuensi besar. Di sini, ekspresi wajah tidak menggantikan kata, melainkan membantu penonton memahami tingkat keseriusan pesan. (Sendjaja, 2017) menjelaskan bahwa komunikasi nonverbal dapat berfungsi melengkapi dan menegaskan pesan verbal, sehingga hubungan antara ucapan dan ekspresi membentuk pemaknaan yang lebih utuh.

Kedua, Kittridge menutup telinga ketika mengetahui ledakan akan terjadi. Kategori tindakan ini sebagai *illustrator* karena gerakannya menggambarkan kondisi berbahaya dan memperkuat situasi yang sedang berlangsung. Tindakan menutup telinga tidak semata-mata memberi informasi mengenai suara keras; gerak tersebut juga menampilkan kewaspadaan dan antisipasi terhadap ancaman. Penonton dapat menangkap bahaya yang akan terjadi bahkan sebelum ledakan menjadi pusat perhatian. Dengan demikian, *illustrator* dalam film berfungsi memperjelas intensitas situasi melalui tubuh.

Kedua data tersebut memperlihatkan bahwa kategori *illustrator* tidak selalu harus berupa gerak tangan yang menggambarkan ukuran atau arah. Dalam film, ekspresi wajah dan respons fisik dapat berfungsi sebagai *illustrator* ketika keberadaannya memperjelas atau menguatkan pesan dan konteks. Walaupun demikian, penentuan kategori harus dilakukan secara hati-hati karena satu perilaku dapat memiliki fungsi lain apabila konteksnya berubah. Kategori yang digunakan pada penelitian ini mengikuti klasifikasi yang telah diterapkan.

Penampilan Afeksi

Penampilan afeksi merupakan kategori yang paling jelas memperlihatkan keadaan emosional tokoh. Tiga adegan yang didokumentasikan menggambarkan kemarahan, kebahagiaan, serta keterharuan. Pada adegan ketika Benji Dunn mendorong Ethan Hunt untuk segera melakukan lompatan berisiko, penolakan dan keraguan Ethan memicu ekspresi marah Benji. Kerutan wajah, ketegangan tubuh, dan perubahan sikap memberi penonton informasi bahwa tekanan situasi telah berubah menjadi respons emosional. (Astuti, 2021) menjelaskan bahwa ekspresi dan mikroekspresi dapat menjadi petunjuk kondisi emosional, tetapi pembacaan tetap harus dikaitkan dengan keadaan yang melatarinya.

Adegan Ethan Hunt dan Ilsa Faust yang saling menatap lalu tersenyum memberikan fungsi emosional yang berbeda. Senyuman memperlihatkan keadaan yang lebih rileks, kedekatan, dan antusiasme ketika keduanya berada di Venesia. Di tengah dominasi adegan penuh ancaman, momen ini bekerja sebagai penanda relasional. Penonton memperoleh gambaran tentang kedekatan antartokoh bukan melalui penjelasan narator, melainkan melalui ekspresi yang saling dibalas. Komunikasi nonverbal dengan demikian membangun dimensi interpersonal yang penting bagi pemahaman hubungan karakter.

Penampilan afeksi juga tampak pada Paris yang menangis atau berkaca-kaca setelah menyadari bahwa Ethan tidak membunuhnya. Ekspresi tersebut dimaknai sebagai campuran keterharuan, kesedihan, dan kelegaan setelah berada dalam situasi yang mengancam nyawa. Dalam adegan ini, emosi tidak sepenuhnya dapat direduksi menjadi satu label. Air mata menjadi tanda yang memperoleh makna dari konteks keselamatan, ancaman, dan perubahan hubungan antartokoh. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penampilan afeksi dalam film tidak hanya menyatakan “emosi apa” yang dirasakan, tetapi juga membantu penonton memahami mengapa emosi itu muncul.

Regulator

Regulator berkaitan dengan perilaku nonverbal yang mengatur jalannya komunikasi. Tiga adegan menunjukkan penggunaan tatapan dan ekspresi serius untuk menjaga perhatian serta menegaskan arah interaksi. Dalam adegan Ethan Hunt dan Ilsa Faust, tatapan yang dipertahankan selama pembicaraan menunjukkan bahwa lawan bicara diperhatikan dan pesan sedang disimak. Kontak mata membuat interaksi terlihat terhubung dan membantu penonton memahami bahwa kedua tokoh berada pada satu fokus komunikasi. Fungsi ini berbeda dari emblem karena tatapan tidak menggantikan kata tertentu; ia menjaga keberlangsungan percakapan.

Denlinger juga menggunakan kontak mata terhadap Gabriel sebelum menyampaikan informasi mengenai The Entity. Tatapan tersebut berfungsi mengarahkan fokus lawan bicara agar siap menerima pesan. Regulator pada adegan ini bekerja pada level koordinasi: sebelum informasi penting diberikan, perhatian perlu dikendalikan. Dalam komunikasi sehari-hari maupun narasi film, perubahan tatapan sering menjadi tanda pergantian giliran bicara, permintaan perhatian, atau kesiapan mendengarkan. Mulyana (2017) menempatkan kontak mata sebagai bagian penting dari perilaku nonverbal karena mampu menandai keterlibatan dalam interaksi.

Adegan kapten yang menyampaikan instruksi dengan wajah serius juga ditempatkan sebagai regulator. Ekspresi tegas mengarahkan perhatian awak dan menegaskan bahwa pesan harus diterima dengan sungguh-sungguh. Temuan ini memperlihatkan kedekatan fungsi antara regulator dan ilustrator: ekspresi serius dapat memperkuat pesan, tetapi pada konteks instruksi juga membantu mengontrol fokus penerima. Oleh sebab itu, konteks interaksi menjadi dasar utama dalam menentukan fungsi perilaku nonverbal.

Adaptor

Adaptor ditemukan pada dua adegan yang menggambarkan respons tubuh terhadap tekanan. Ethan Hunt terlihat mengepalkan tangan ketika berada dalam situasi menegangkan. Gerakan tersebut tidak diarahkan sebagai pesan eksplisit kepada Benji Dunn, melainkan muncul sebagai respons fisik yang mengisyaratkan kondisi psikologis. Dalam kerangka, adaptor berfungsi membantu individu menghadapi tekanan atau ketegangan. Penonton membaca kepalan tangan bersama postur tubuh dan situasi sekitar sebagai petunjuk bahwa tokoh sedang berada dalam keadaan tertekan.

Adegan berikutnya memperlihatkan Grace menggerakkan bola mata ketika menyamar sebagai Alana untuk mengambil kunci The Entity. Gerak mata dimaknai sebagai kegugupan karena Grace harus mempertahankan penyamaran ketika berhadapan dengan Zola. Makna

tersebut muncul dari konteks: ia berada dalam posisi berisiko, berusaha tidak terbongkar, dan harus tetap mengendalikan perilaku. Jika gerak mata yang sama muncul dalam konteks berbeda, maknanya belum tentu kegugupan. Karena itu, pembacaan adaptor menuntut perhatian pada situasi yang menyertai perilaku.

Dibanding kategori lain, adaptor merupakan bentuk yang paling rentan terhadap penafsiran berlebihan karena perilakunya dapat terjadi sebagai kebiasaan atau respons fisik biasa. Kesulitan memastikan apakah tindakan tertentu benar-benar muncul karena tekanan. Penelitian ini karena itu mempertahankan interpretasi secara kontekstual, bukan menganggap gerak tertentu memiliki makna psikologis yang pasti. Prinsip kehati-hatian tersebut sejalan dengan pendekatan kualitatif yang menempatkan perilaku dalam situasi naratif yang spesifik.

Relasi Lima Kategori dalam Konstruksi Makna Film

Jika dibaca secara keseluruhan, lima kategori kinesik memiliki fungsi yang saling melengkapi. Emblem bekerja paling dekat dengan fungsi substitusi karena mampu menggantikan ungkapan verbal secara singkat. Illustrator menambah kekuatan dan kejelasan pesan atau situasi. Penampilan afeksi membawa penonton pada kondisi emosional tokoh. Regulator membuat interaksi tetap terarah melalui tatapan dan penanda perhatian, sedangkan adaptor memberikan petunjuk mengenai tekanan internal yang tidak selalu dinyatakan kepada tokoh lain. Keterpaduan fungsi tersebut menunjukkan bahwa pesan film dibentuk oleh kombinasi verbal dan nonverbal.

Dalam genre aksi-spionase, komunikasi nonverbal mempunyai nilai naratif yang kuat karena banyak adegan berlangsung dalam waktu terbatas dan risiko tinggi. Anggukan dapat menyampaikan kesiapan, tangan terangkat dapat segera menunjukkan penyerahan, kontak mata mengarahkan perhatian, dan ekspresi wajah mengubah cara penonton menilai sebuah situasi. Kecepatan pesan semacam ini mendukung ritme film dan membantu penonton mengikuti perubahan situasi tanpa penjelasan dialog yang panjang. Pada saat yang sama, penampilan afeksi dan adaptor memberi kedalaman psikologis sehingga karakter tidak hanya terlihat sebagai pelaku aksi, tetapi sebagai individu yang mengalami kemarahan, kebahagiaan, ketakutan, kegugupan, dan tekanan.

Temuan penelitian juga menguatkan posisi komunikasi nonverbal sebagai unsur yang harus dibaca bersama konteks. Penelitian terdahulu pada film animasi, film bertema keluarga, dan film berkonteks budaya menunjukkan bahwa bentuk tubuh memperoleh makna melalui hubungan dengan situasi dan lingkungan sosial (Aulia, 2021; Wally et al., 2025; Ziddan, 2022). Penelitian ini memperluas konteks tersebut pada film aksi spionase dengan menekankan lima fungsi kinesik. Karena itu, kontribusi utama penelitian bukan menyatakan bahwa satu gestur memiliki arti universal dalam semua keadaan, melainkan menunjukkan bagaimana gestur tertentu bekerja sebagai pesan ketika ditempatkan dalam adegan yang spesifik.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal menjadi bagian penting dalam pembentukan makna pada film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One*. Berdasarkan adegan yang terdokumentasi, perilaku kinesik dapat dikelompokkan ke dalam emblem, illustrator, penampilan afeksi, regulator, dan adaptor. Emblem berfungsi menggantikan pesan verbal melalui gerak yang dapat dipahami secara ringkas, seperti mengangkat tangan,

menganggukkan kepala, menahan, dan menunjuk. Illustrator memperkuat pesan atau situasi melalui raut serius serta respons menutup telinga. Penampilan afeksi memperlihatkan keadaan emosional melalui kemarahan, senyuman, dan tangisan. Regulator mengarahkan perhatian dan menjaga alur interaksi melalui tatapan, kontak mata, serta ekspresi serius. Adaptor menunjukkan respons tubuh terhadap tekanan melalui kepalan tangan dan gerak mata.

Makna kelima kategori tersebut tidak muncul dari gerak secara terpisah, tetapi dari hubungan antara perilaku tubuh, dialog, relasi antartokoh, dan situasi naratif. Karena itu, perilaku yang bentuknya serupa dapat memiliki fungsi yang berbeda apabila muncul dalam konteks lain. Dalam film aksi-spionase, komunikasi nonverbal membantu mempercepat penyampaian pesan ketika karakter menghadapi ancaman, penyamaran, instruksi, dan pengambilan keputusan di bawah tekanan. Selain memperjelas tindakan, ekspresi wajah dan respons tubuh juga membangun kedalaman emosional sehingga penonton dapat memahami ketegangan serta hubungan antar karakter tanpa bergantung sepenuhnya pada dialog.

Secara teoretis, penelitian ini memperlihatkan bahwa kajian kinesik dapat digunakan untuk membaca film sebagai teks komunikasi audiovisual. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan pentingnya memperhatikan detail visual ketika menafsirkan pesan film. Penelitian berikutnya dapat memperdalam perbedaan fungsi antar kategori, khususnya antara emblem dan illustrator, serta mengembangkan analisis pada seri *Mission: Impossible* yang lebih baru atau menggunakan perspektif lain seperti pesan simbolik. Sebelum artikel digunakan untuk publikasi, ketidaksesuaian jumlah pernyataan 15 scene tetapi rincian eksplisit 14 scene perlu dipastikan kembali oleh penulis agar data final sepenuhnya konsisten.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, T. (2021). Membaca gesture dan mikroekspresi: Mendeteksi kebohongan dengan memperhatikan bahasa tubuh dan mimik wajah. In *Psikologi Corner*.
- Aulia, N. (2021). *Representasi nilai keluarga dalam penggunaan bahasa isyarat sebagai komunikasi nonverbal (analisis semiotika film A Quiet Place)*.
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1969a). The repertoire of nonverbal behavior: Categories, origins, usage, and coding. *Semiotica*, 1, 49–98.
- Febriani, R., Rosmawaty, & Elfitra. (2019). *Kinesik dalam film Ayah, Mengapa Aku Berbeda?*
- Gawne, L., & Cooperrider, K. (2024). Emblems: Meaning at the interface of language and gesture. *Glossa*, 9(1).
- Hardani. (2020). *Buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Jaén Portillo, I. (2024). From body to world: Empathy and the transformative power of cinematic imagination. *Frontiers in Human Neuroscience*, 18, 1363720. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2024.1363720>
- Khairunnisaa, K., Irfansyah, I., & Ratri, D. (2023). Pembentukan watak tokoh melalui representasi ekspresi wajah dalam animasi *Isle of Dogs* (2018). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(3), 360–375. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.4693>
- Kusumawati. (2016). Komunikasi verbal dan nonverbal. *Jurnal Pendidikan*, 6(2).

- Monica, N., Marta, R. F., & Panggabean, H. (2023). Studi efikasi diri terhadap komunikasi non-verbal dalam karakter utama film *The Pursuit of Happiness*. *Scriptura*, 13(1), 79–89. <https://doi.org/10.9744/scriptura.13.1.79-89>
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nawiroh, V. (2018). *Komunikasi massa*. Ghalia Indonesia.
- Patterson, M. L., Fridlund, A. J., & Crivelli, C. (2023). Four misconceptions about nonverbal communication. *Perspectives on Psychological Science*, 18(6), 1388–1411. <https://doi.org/10.1177/17456916221148142>
- Sendjaja, J. (2017). *Pengantar ilmu komunikasi*. Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Uus, R. (2019). *Teknik penulisan tugas akhir dan skripsi pemrograman*. PT Elex Media Komputindo.
- Wally, F., Maisaroh, S., & Martutik. (2025). Kinesik berkonteks Maluku dalam film *Cahaya dari Timur Beta Maluku* (kajian pragmatik). *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 278–295. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v6i2.11546>
- Ziddan, P. N. (2022a). *Analisis isi komunikasi nonverbal pada film animasi Musa: The Movie*.