

**ANALISIS GAYA BAHASA PERSONIFIKASI PADA KUMPULAN  
CERPEN INSOMNIA KARYA ANTON KURNIA**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah



**Diajukan oleh :**

**SAADATUD DARAINI**  
**A 310 050 063**

**PENDIDIKAN BAHASA SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2009**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap saat dalam kehidupan, manusia selalu terlibat dalam kegiatan interpretasi. Hanya saja kadang manusia tidak menyadarinya karena semua berlangsung seakan-akan secara otomatis, pagi hari atau subuh manusia terbangun atau dibangunkan, oleh suara kokok ayam, oleh cahaya yang menembus celah jendela atau atap rumah, oleh suara sayup-sayup terdengar atau yang lainnya. Manusia bereaksi terhadapnya dan mencoba menangkap maknanya “sudah pagikah?”.

Begitu seterusnya, manusia memutuskan berangkat dari tempat tidur untuk mandi atau tidak mandi, makan atau tidak makan, melihat orang yang berlalu lalang dan sebagainya, menuntut reaksi yang keseluruhannya melibatkan aktivitas interpretasi. Yang paling mencolok dari segala aktivitas manusia itu tentu saja adalah bahasa, yang harus digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa segala keinginan atau kebutuhan manusia terpenuhi. Setiap hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia diinterpretasikan dengan bahasa. Bahasa tidak akan pernah terpisahkan dari manusia karena bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan, serta berapresiasi.

Selain itu, dengan bahasa seseorang dapat mencipta karya sebagai wujud interpretasinya mengenai kehidupan yang dialami, disaksikan, didengar

atau hanya dalam khayalan saja. Bahasa menurut Kridalaksana (2004: 21) adalah suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Gaya bahasa didefinisikan sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang secara ikhlas yang memperhatikan jiwa dan kepribadian penulis (Keraf, 2000: 113). Gaya atau khususnya gaya bahasa dalam retorika dikenal dengan istilah *style*. Gaya atau *style* menjadi bagian dari diksi atau pilihan kata yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa atau klausa tertentu untuk menghadapi hierarki kebahasaan, yaitu pilihan kata, secara individual, frasa, klausa dan kalimat, bahkan mencakup pula pada sebuah wacana secara keseluruhan.

Gaya bahasa adalah bahasa yang indah yang dipergunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda lain yang lebih umum.

Menurut Pradopo (1995: 75) personifikasi adalah kiasan yang mempersamakan benda dengan manusia, benda-benda mati dapat berbuat, berpikir, dan sebagainya seperti manusia. Sementara itu Djayasudarma (1999: 21) penginsanan atau personifikasi adalah jenis majas yang melekatkan sifat-sifat insani kepada barang yang tidak bernyawa dan ide yang abstrak.

Masih dalam pengertian yang sama menurut Keraf (2000: 140) personifikasi atau *prosopopoeia* adalah gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda atau barang-barang yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat kemanusiaan. Personifikasi (penginsanan)

merupakan suatu corak khusus dari metafora yang menginsankan benda mati, bertindak, berbicara, berbuat seperti manusia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa personifikasi adalah gaya bahasa yang memperamalkan benda-benda mati seolah-olah hidup atau mempunyai sifat kemanusiaan.

Karya sastra dikatakan bermutu tinggi manakala mengedepankan nilai-nilai kehidupan yang bermakna, mempesona, menggugah dan memikat. Ia sebagai karangan yang imajinatif yang diungkapkan dalam wacana dan ide kreatif dalam penyajian kata atau kalimat yang estetis seraya memberi wejangan berharga.

Meski dapat ditemukan nilai-nilai filosofis, edukatif, sosiologis, psikologis, atau humanis dan religius, namun dalam karya sastra terutama cerpen harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsepnya mengenai kehidupan baik secara langsung maupun tidak langsung. Mochtar Lubis (dalam Korie Layun Rampan, 1995: 10) mengemukakan bahwa cerpen harus mampu menimbulkan hempasan dalam pikiran pembaca serta menimbulkan perasaan pada pembaca.

Yudiono (dalam Korie Layun Rampan, 1995: 10-11) memaparkan bahwa cerita pendek adalah cerita yang bersumber pada suatu persoalan kehidupan, sesuatu nilai kehidupan yang menjadi tema cerita. Oleh karena itu dengan adanya persoalan dan ada nilai kehidupan itu terjadilah serangkaian peristiwa. Peristiwa itu haruslah ada yang mendukung atau yang mengalaminya harus ada tokohnya. Artinya segala sesuatu diungkapkan

dengan bahasa dan dengan bahasa itu dilukiskan watak masing-masing tokoh dan menceritakan kejadian-kejadian yang dialami oleh tokoh.

Karya sastra didominasi oleh unsur-unsur yang mengandung dimensi estetik yang kental. Karya sastra, secara langsung atau tidak langsung menjadi pintu pembuka untuk memahami unsur karya sastra secara keseluruhan yang merujuk pada upaya memahami bentuk pemaparan dan cara yang digunakan dalam memaparkan gagasannya. Semua karya sastra terutama cerpen yang berbobot niscaya mengandung pemakaian gaya bahasa yang beraneka ragam dan berwarna-warni yang akhirnya dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini.

Salah satu kumpulan cerpen karya Anton Kurnia, merupakan cerpen yang menggunakan gaya bahasa yang elok dan penuh imajinatif. Pemakaian gaya bahasa tersebut bukan hanya diinventarisasi dan identifikasi kebenarannya, jumlahnya secara keseluruhan dalam setiap cerpen, terlebih juga dicari maknanya.

## **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pemunculan gaya bahasa personifikasi yang digunakan dalam kumpulan cerpen *Insomnia* karya Anton Kurnia.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk gaya bahasa personifikasi dalam kumpulan cerpen *insomnia* karya Anton Kurnia?
2. Apa makna gaya bahasa personifikasi yang digunakan dalam kumpulan cerpen *insomnia* karya Anton Kurnia?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Ada dua tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini

1. Mendeskripsikan bentuk gaya bahasa personifikasi dalam kumpulan cerpen *insomnia* karya Anton Kurnia.
2. Mendeskripsikan makna gaya bahasa yang digunakan dalam kumpulan cerpen *insomnia* karya Anton Kurnia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa peneliti, guru bidang studi bahasa Indonesia, pembaca dan siswa.

1. Manfaat praktis
  - a. Mahasiswa peneliti  
Menambah pengetahuan dan memberikan masukan kepada penulis mengenai pemakaian gaya bahasa dalam kalimat.
  - b. Guru bidang studi bahasa Indonesia  
Menambah pengetahuan guru terhadap pembelajaran sastra mengenai penggunaan gaya bahasa.

c. Pembaca

Menambah pengetahuan keanekaragaman gaya bahasa dalam penulisan cerpen.

d. Siswa

Menambah wawasan siswa tentang pemakaian gaya bahasa dalam karya sastra terutama cerpen.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi dan tambahan ilmu pengetahuan bidang linguistik khususnya mengenai gaya bahasa personifikasi pada kumpulan cerpen *Insomnia* karya Anton Kurnia.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah:

Bab I Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Masalah Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Tinjauan Pustaka dilakukan para ahli sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Landasan teori memuat tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah seperti: pengertian gaya bahasa, sendi-sendi gaya bahasa, pengertian cerpen, dan pengertian personifikasi.

Bab III Metode Penelitian. metode penelitian berisi: objek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi laporan ini dari penelitian yang membahas data berupa gaya bahasa.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran.