

GAYA BAHASA PERSONIFIKASI  
PADA SEBUAH CERITA RAKYAT  
KLASIK BERJUDUL THE KING OF  
THE GOLDEN RIVER KARYA  
JOHN RUSKIN  
*by Sunarti Desrieny Tambunan*

---

**Submission date:** 12-Jan-2023 10:01PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1992087813

**File name:** 12.\_Jurnal\_JUKIM\_Sunarti\_Desrieny\_Tambunan.pdf (388.79K)

**Word count:** 1906

**Character count:** 11637

**GAYA BAHASA PERSONIFIKASI PADA SEBUAH CERITA RAKYAT KLASIK BERJUDUL THE  
KING OF THE GOLDEN RIVER KARYA JOHN RUSKIN**

**Sunarti Desrieny Tambunan**

Fakultas Sastra dan Budaya, [sunartidambunan@gmail.com](mailto:sunartidambunan@gmail.com), Universitas Gunadarma

**ABSTRACT**

*Figure of speech is the use of language beyond the use of standard words or the way a writer expresses something by using special effects. Personification is one of many types of figures of speech. Personification is closely related to inanimate objects which are described as if they were alive like humans. This research aims to find and analyze the use of personification in a classic folk tale entitled The King of the Golden River by John Ruskin. This research uses a descriptive qualitative method. The findings show that there are six (6) data of personification in this classic folk tale..*

**Keywords:** figures of speech, personification, folk tale, classic

**Abstrak**

Gaya Bahasa merupakan penggunaan bahasa di luar pemakaian kata-kata standar atau cara seorang penulis mengekspresikan sesuatu dengan menggunakan efek tertentu. Personifikasi merupakan salah satu jenis gaya bahasa. Gaya bahasa personifikasi sangat erat hubungannya dengan benda mati yang digambarkan seolah-olah hidup seperti manusia. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis penggunaan gaya bahasa personifikasi pada sebuah cerita rakyat klasik berjudul *The King of the Golden River* karya John Ruskin. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Hasil temuan menunjukkan bahwa enam (6) data penggunaan gaya bahasa personifikasi pada sebuah cerita rakyat klasik ini.

**Kata Kunci:** gaya bahasa, personifikasi, cerita rakyat, klasik.

**1. PENDAHULUAN**

Salah satu alat yang digunakan untuk mengekspresikan sesuatu baik secara verbal maupun tertulis adalah Bahasa. Bahasa ini kemudian dapat dimanfaatkan untuk membentuk berbagai jenis gaya bahasa. Kemudian, gaya bahasa ini berfungsi untuk memperindah atau memberikan efek tertentu pada sebuah tulisan seperti lagu, puisi, atau cerita. Gaya bahasa dibagi menjadi gaya bahasa retorika dan kiasan. Untuk penelitian ini, gaya bahasa yang dipilih adalah gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa kiasan masih dibagi lagi menjadi berbagai macam gaya bahasa, salah satunya adalah personifikasi. Gaya bahasa personifikasi merupakan gaya bahasa yang memberikan karakteristik pada benda mati atau tidak bernyawa yang seolah-olah hidup dan berperilaku seperti manusia (Johnson, 2015).

Pada umumnya, penelitian mengenai gaya bahasa kerap memilih lagu atau puisi karena memang jenis karya sastra ini penuh dengan kiasan. Namun, pada penelitian ini, peneliti memilih sebuah dongeng klasik (classic fable) berbahasa Inggris yang berjudul *The King of the Golden River*. Dongeng yang ditulis oleh John Ruskin dan terbit pada tahun 1841 ini bercerita tentang tiga bersaudara. Dua kakak yang jahat dan satu adik yang baik hati. Selain belum pernah diteliti oleh siapapun, alasan lain kenapa peneliti memilih dongeng ini karena berkaitan dengan anak-anak. Dengan kata lain, gaya bahasa tidak hanya ditemukan di sebuah lagu, puisi atau novel, namun karya sastra lainnya seperti dongeng atau cerita rakyat juga mengandung gaya bahasa. Alasan ini juga merupakan motivasi terkuat untuk melakukan penelitian ini. Maka begitu jelas bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan menganalisis penggunaan gaya bahasa personifikasi pada sebuah cerita rakyat klasik berjudul *The King of the Golden River*.

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menambah beberapa peneliti terdahulu yang membahas tentang gaya bahasa. Peneliti yang pertama adalah Bensalaman et.al. (2022) yang membahas dan menganalisis gaya bahasa personifikasi yang digunakan dalam lagu Disney. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, hasil temuannya menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis personifikasi yang digunakan dalam lagu-lagu Disney tersebut yaitu conventionalized personification, novel personification, dan default personification. Selain menemukan jenis-jenisnya, para peneliti juga menganalisis makna literal dan yang terkandung dalam gaya

bahasa personifikasi tersebut. Peneliti yang ke dua adalah Ghassani (2021) yang membahas tentang majas metafora dan personifikasi yang digunakan di syair perahu karya hamzah fansuri. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, temuannya menunjukkan bahwa terdapat 11 data majas metafora dan 7 data majas personifikasi. Dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti terdahulu ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Gaya Bahasa (Figure of Speech)

Usability artinya secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Evaluasi usability digunakan secara baik apabila minimalnya kekurangan yang dilakukan oleh pengguna, yang bertujuan terhadap penilaian interaksi antara website teknologi dengan penggunanya (end user).

Gaya Bahasa merupakan penggunaan bahasa di luar pemakaian kata-kata standar atau cara seorang penulis mengekspresikan sesuatu dengan menggunakan efek tertentu. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan gaya bahasa pada sebuah kalimat maka kalimat tersebut akan memiliki sifat puitis atau terdapat efek khusus yang terkandung di dalamnya. Abrams & Harpham (2012) menyebutkan jenis-jenis gaya bahasa dalam glosarinya diantaranya adalah simile, metafora, metonimi, sinekdoke, personifikasi, allusion, dll. Keunikan sebuah gaya bahasa adalah makna yang terkandung di dalamnya memiliki makna yang berbeda dari arti harfiah (Johnson, 2015). Maka, pembaca harus menafsirkan makna gaya bahasa tersebut berdasarkan konteks.

### 2.2 Gaya Bahasa Personifikasi

Gaya bahasa Personifikasi sangat erat hubungannya dengan benda mati yang digambarkan seolah-olah hidup seperti manusia. Selain karakteristik, Lakoff & Johnson (2003) menambahkan bahwa motivasi dan aktivitas manusia yang diberikan kepada benda mati juga termasuk dalam gaya bahasa ini. Contohnya, "ujung sapu lidi itu kembali mencakar-cakar permukaan tanah". Sebagaimana kita ketahui bahwa "sapu lidi" merupakan benda mati namun diberikan karakteristik dan aktivitas makhluk hidup yang dapat "mencakar" (Sari, 2019). Namun, kata "mencakar" pada kalimat tersebut tidak secara harfiah diartikan bahwa "sapu lidi" dapat mencakar sesuatu. Melalui hal ini juga dapat disimpulkan bahwa setiap karakteristik manusia yang diberikan kepada benda mati tidak dapat diartikan secara harfiah atau literal (Lakoff & Johnson, 2003; Melion & Ramakers, 2016).

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati dan bertujuan menggambarkan fenomena secara lebih detail (Rahmadi, 2011). Maka penelitian ini bertujuan untuk menggali, mendeskripsikan, dan memahami penggunaan gaya bahasa personifikasi pada sebuah cerita rakyat klasik yang berjudul *The King of the Golden River* dan terdiri dari 90 halaman. Agar mencapai tujuan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data yang berbentuk frasa atau kalimat yang mengandung gaya bahasa personifikasi yang ada di cerita tersebut. Selama proses pengumpulan data tersebut, peneliti membaca cerita ini berulang-ulang kali untuk memastikan kesesuaian data. Setelah data dikumpulkan, peneliti memahami teori gaya bahasa kiasan khususnya personifikasi dan kemudian menganalisis data yang sudah terkumpul tersebut dan mencari makna konotatif tiap-tiap data.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil temuan penelitian ini, ditemukan enam (6) data penggunaan gaya bahasa personifikasi pada sebuah cerita rakyat klasik berjudul *The King and the Golden River*. Berikut adalah deskripsi tiap data yang ditemukan:

### DATA 1

"... *there's your great fire there blazing, crackling, and dancing on the walls, with nobody to feel it ....*"  
(*The King of the Golden River*, p. 18)

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari kata "*fire*" yaitu api (nomina benda mati) yang kemudian diibaratkan seperti manusia yang sedang berdansa atau "*dancing*".

Sementara makna yang ingin disampaikan penulis cerita adalah kobaran api tersebut menyala-nyala, indah dipandang yang seolah-olah berdansa seperti manusia ketika berbayang di dinding.

#### DATA 2

*Now this window commanded a direct view of the range of mountains, which, as I told before, overhung the Treasure Valley, and more especially of the peak from which fell the Golden River. (The King of the Golden River, p. 31)*

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari benda mati “*window*” yang merupakan sebuah jendela bertindak seolah-olah manusia yaitu memberikan perintah atau “*commanded*” kepada Gluck untuk memandang pegunungan di hadapannya. Sementara makna yang ingin disampaikan oleh penulis cerita adalah secara tidak langsung jendela tempat Gluck melepaskan penat memiliki pemandangan yang begitu indah dan Gluck harus menikmati pemandangan tersebut.

#### DATA 3

*“Far above, shot up red splintered masses of castellated rock, ... and, far beyond, and far above all these, fainter than the morning cloud, but purer and changeless, slept, in the blue sky, the utmost peaks of the eternal snow.” (The King of the Golden River, p. 41)*

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari benda mati “*castellated rock*” yang merupakan gabungan bebatuan yang membentuk candi. Kemudian bangunan ini digambarkan seolah-olah manusia yang dapat tidur atau “*slept*”. Sementara makna yang ingin disampaikan penulis adalah selain “*castellated rock*” yang telah hancur berkeping-keping, masih ada juga “*castellated rock*” lainnya jauh di luar sana yang utuh dan tergeletak dengan aman.

#### DATA 4

*“... tottering spires nodded around him, and fell thundering across his path; ...” (The King of the Golden River, p. 43)*

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari benda mati “*spires*” yang merupakan beberapa menara diibaratkan seolah-olah manusia yang dapat mengangguk atau “*noded*”. Sementara makna yang ingin disampaikan penulis adalah bahwa menara-menara tersebut berayun-ayun ke depan dan ke belakang dan pasti akan jatuh. Sehingga penulis menggambarkan situasi menara tersebut seperti mengangguk yang biasa dilakukan oleh manusia.

#### DATA 5

*“As he did so, an icy chill shot through his limbs: he staggered, shrieked, and fell. The waters closed over his cry.” (The King of the Golden River, p. 47)*

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari benda mati “*the waters*” yaitu air sungai yang seolah-olah bertindak seperti manusia yang mampu menutup atau “*closed*” sesuatu dengan gerakan tangan. Namun, makna yang ingin disampaikan penulis adalah bahwa Hans terjatuh ke dalam sungai dan akhirnya dia tenggelam dan tidak terlihat lagi.

#### DATA 6

*“And the moaning of the river rose wildly into the night, as it gushed over The Black Stone.” (The King of the Golden River, p. 47)*

Kalimat di atas menggunakan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dapat dilihat dari benda mati “*the river*” yang merupakan sungai digambarkan seolah-olah manusia yang mampu merintih atau mengerang. Sementara, makna yang ingin disampaikan penulis adalah suara aliran sungai yang menderu dan bergelombang yang dapat menghantam bebatuan.

### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian ini yang menemukan terdapat enam (6) data penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ditemukan dalam cerita rakyat klasik berjudul *The King of the Golden River*. Aktivitas manusia yang diberikan kepada benda-benda mati pada temuan di atas adalah “*dancing*”, “*commanded*”, “*slept*”, “*noded*”, “*closed*”, dan “*moaning*”. Jika diartikan secara harfiah, maka makna yang ingin disampaikan penulis tidak dapat dicerna dengan baik. Namun dengan melalui proses menemukan dan

menganalisis, maka makna tersembunyi yang ditemukan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa walaupun menemukan data gaya bahasa personifikasi itu tidak terlalu rumit namun untuk mencari makna yang sesungguhnya atau untuk menemukan pesan apa yang sesungguhnya yang ingin disampaikan oleh penulis cerita cukup menyita waktu karena harus menerjemahkan kata, frasa ataupun kalimat ke bahasa Indonesia terlebih dahulu. Sebagai saran, peneliti berikutnya agar termotivasi untuk mencari jenis gaya bahasa lainnya seperti idiom atau metafora yang digunakan di cerita rakyat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abrams, M., and Harpham, G. G. (2012). *A Glossary of Literary Terms*. Wadsworth: Cengage Learning.
- [2] Bensalaman, B., et.al. "An Analysis of Personification Used in Disney Songs". *Journal of Humanities and Social Sciences*, 111-128.
- [3] Ghassani, B. C. (2021). "Majas Metafora dan Personifikasi pada Syair Perahu Karya Hamzah Fansuri". *TEXTURA JOURNAL*, 39-47.
- [4] Johnson, R. (2015). *Understanding Personification (Figuratively Speaking)*. US: Crabtree Pub Co.
- [5] Lakoff, G., and Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. London: The University of Chicago Press.
- [6] Melion, W. S., and Ramakers, B. (2016). *Personification: An Introduction*. Leiden.
- [7] Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- [8] Ruskin, J. (1841). *The King of the Golden River*. United Kingdom: Smith, Elder & Co.
- [9] Sari, N. (2019). *Analisis Gaya Bahasa Personifikasi Novel Jejak Kala Karya Anindita S.Thayf*. Medan: UMSU.

# GAYA BAHASA PERSONIFIKASI PADA SEBUAH CERITA RAKYAT KLASIK BERJUDUL THE KING OF THE GOLDEN RIVER KARYA JOHN RUSKIN

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[www.searchengine.org.uk](http://www.searchengine.org.uk)

Internet Source

9%

2

Isyana Emita, Otto Siregar, Irwin Sukrisno Sugeng. "PENGARUH KOMPENSASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN DENGAN KEPUASAN KERJA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA PT. FRISIAN FLAG", Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2022

Publication

2%

3

[embiss.com](http://embiss.com)

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%