
**BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan
Pembelajarannya**

Volume 9, Nomor 1, 2025

Journal homepage: <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>



PILIHAN KATA DAN GAYA BAHASA DALAM NOVEL NIGHTFALL WITCH KARYA IMELIA FEI: PENDEKATAN STILISTIKA

Bagus Aliyanto*, Welsi Damayanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 31-12-2024

Accepted: 27-06-2025

Published: 30-06-2025

*Keyword: word choice,
language style, novel,
stylistics.*

Kata Kunci: pilihan
kata, gaya bahasa,
novel, stilistika.

ABSTRACT

*The purpose of the study is to determine the choice of words and language styles used in the novel *Nightfall Witch* by Imelia Fei. The use of words and language styles will make it easier for readers to understand the content of the story or vice versa. Qualitative descriptive analysis is used as the method of this research which aims to describe or explain the phenomenon in detail, in depth, and comprehensively. The stylistic approach will examine more deeply the distinctive language used by the author to develop the story. Both approaches and methods are in accordance with the object of this research and are used as a reference in the process of retrieving quotations from the novel.*

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pilihan kata dan gaya bahasa yang digunakan dalam novel *Nightfall Witch* karya Imelia Fei. Penggunaan kata dan gaya bahasa tersebut apakah akan memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita atau sebaliknya. Analisis deskriptif kualitatif dipakai sebagai metode dari penelitian ini yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena secara detail, mendalam, dan komprehensif. Ada pun melalui pendekatan stilistika akan mengkaji lebih dalam bahasa khas yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan cerita. Baik pendekatan, maupun metode sudah sesuai dengan objek penelitian ini dan digunakan sebagai acuan dalam proses pengambilan kutipan dalam novel.

*Penulis korespondensi.

Alamat E-mail: bagusaliyanto25@upi.edu (Bagus Aliyanto)

ISSN: 2579-3799 (Online) - BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Salah satu elemen penting yang dipakai sebagai alat interaksi antarmanusia adalah bahasa (Rika dkk., 2024). Yanda dan Ramadhanti (2021) mengatakan bahwa bahasa dalam proses berkomunikasi memiliki peran sebagai pengantar makna, baik makna yang tersurat ataupun tersirat. Sejalan dengan itu, Apriastuti (2017) menyebutkan bahwa bahasa dipakai sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mengungkapkan ide dan emosinya kepada sesama manusia. Dalam pengantar bukunya, Saifullah (2018) menyatakan bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai alat untuk memperkuat ikatan sosial dengan orang lain. Oleh karena itu, dalam ilmu tentang makna, pengungkapan makna melalui media bahasa sangat dipengaruhi oleh fungsi bahasa dalam konteks interaksi sosial. Itulah mengapa, dalam tindak tutur terdapat prinsip-prinsip seperti maksim kerjasama maupun kesantunan.

Seseorang biasanya memilih bahasa yang sesuai berdasarkan situasi dan kondisi dalam berinteraksi. Dalam ilmu pragmatik, makna suatu tuturan sangat dipengaruhi oleh konteks, yaitu waktu dan tempat, konteks, situasi, serta interpretasi (Saifullah, 2018). Suatu tuturan harus sesuai dengan waktu dan tempat tuturan tersebut diujarkan agar tetap relevan dan bermakna. Tuturan juga harus koheren dengan gagasan sebelum dan sesudahnya. Dengan demikian, makna bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh aspek linguistik semata, melainkan juga oleh aspek-aspek pragmatik. Dengan melihat makna dalam penggunaannya, bahasa dapat menjalankan fungsinya sebagai alat untuk berinteraksi antar sesama oleh manusia.

Perubahan bahasa dapat terjadi sejalan dengan pola perilaku masyarakat yang berubah juga. Munculnya ragam bahasa dipicu oleh penggunaannya yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, Sudaryati (2018) menyatakan bahwa bahasa dipakai oleh penutur yang beragam—memiliki latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda-beda—menjadi salah satu penyebab munculnya ragam bahasa. Variasi bahasa yang dipakai dalam kondisi yang berbeda untuk kebutuhan tertentu disebut sebagai ragam bahasa (Damayanthi dkk., 2023).

Selain untuk tujuan komunikasi secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, bahasa juga dapat digunakan untuk tujuan estetis, yaitu menciptakan sebuah karya yang unik dan bisa dinikmati oleh para penggemarnya. Oleh karena itu, karya sastra lahir dari imajinasi sastrawan melalui sentuhan pemikiran dan ide-ide yang berkembang berdasarkan kedinamisan dan keberagaman konflik kehidupan yang ada di masyarakat (Arifin, 2019). Karya sastra berperan penting bagi para pembaca dalam memahami dunia

yang akan dijelajahnya melalui susunan kata. Penulis akan membuat atmosfer, memperkenalkan karakter, dan menebar benih-benih tema yang akan dikembangkan dalam sebuah karya sastra (Addina, 2024). Menurut Sukirman (2021), karya sastra yang kaya akan makna diciptakan untuk memberi pengalaman batin dan penghibur bagi para penikmatnya.

Novel menjadi salah satu bentuk karya sastra yang biasanya menceritakan kehidupan seseorang dalam berinteraksi baik dengan lingkungannya maupun dengan sesamanya (Sundari dan Hasibuan, 2022). Sebagai karya sastra yang termasuk pada jenis prosa, penulisan novel selalu bersifat naratif. Pada umumnya, novel menggunakan kosa kata yang tidak baku dan sering kali terdapat ragam bahasa nonformal yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berbeda dengan novel *Nightfall Witch* yang hampir keseluruhan kata atau diksinya menggunakan bahasa baku. Bahkan terdapat kata yang jarang atau tidak pernah sama sekali dipakai dalam kehidupan sehari-hari yang terkesan asing bagi pembaca.

Tata bahasa baku adalah istilah yang mengacu pada standar bahasa Indonesia itu sendiri. Waridah dalam Isnawati (2016) menyebutkan bahwa ragam bahasa yang cara pengucapan dan penulisannya sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar disebut sebagai kata baku. Kaidah itu dapat ditemukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan buku Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang pada saat artikel ini ditulis mengacu pada EYD Edisi V. Dengan mengkaji lebih dalam terkait pilihan kata baku yang digunakan penulis—Imelia Fei—diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pembaca dalam memahami ceritanya dengan baik.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pilihan kata dan penggunaan gaya bahasa yang terdapat dalam novel *Nightfall Witch* karya Imelia Fei dengan pendekatan stilistika. Sari (2020) mendefinisikan stilistika sebagai ilmu yang mengkaji gaya bahasa pada teks sastra. Manfaat dari pendekatan stilistika dapat mengkaji gaya bahasa pada sebuah karya sastra. Penggunaan metode penelitian deskriptif akan menghasilkan data sebanyak-banyaknya tentang kosa kata baku yang terdapat pada novel. Kemudian, hasil yang didapat akan dideskripsikan dalam bentuk penjelasan, baik secara umum dan objektif maupun berdasarkan opini peneliti.

Adapun penggunaan metode kualitatif yang menurut Simamora dkk. (2023: 129) merupakan metode berdasarkan analisis pemahaman secara umum terhadap

permasalahan yang ada pada objek. Metode ini dilakukan secara sungguh-sungguh dan terus-menerus, mencatat setiap penemuan untuk dilakukan analisis (Sugiyono, 2016: 14). Kata-kata yang terkumpul hingga menjadi sebuah kalimat dan paragraf merupakan komponen utama dalam metode penelitian ini. Dapat disimpulkan, metode kualitatif akan menyajikan laporan berupa kutipan-kutipan dari materi dan objek penelitian sehingga akan terbentuk gambaran yang sesuai (Moleong, 2017: 11).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Novel *Nightfall Witch* karya Imelia Fei menggunakan kosa kata baku dalam menyusun cerita. Bagi Sebagian orang, penggunaan kata baku dalam novel cenderung kaku dan sulit untuk dipahami. Namun, positifnya pembaca dapat sekaligus belajar mengenai kata baru yang sebelumnya jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Selain mengkaji kosa kata baku yang terkesan baru, peneliti juga menganalisis penggunaan gaya bahasa yang terdiri atas: personifikasi, metafora, simile, ironi, dan onomatopoeia. Dengan menggunakan gaya bahasa yang berbeda-beda dalam sebuah cerita dapat menciptakan suasana yang lebih hidup. Pembaca dapat dengan liar berimajinasi sesuai dengan maksud dan tujuan penulis. Selain itu, pembaca lebih mudah dalam memahami latar cerita, baik tempat, waktu, maupun suasana. Berikut hasil yang peneliti dapatkan.

Pilihan Kata

No	Kata	Kutipan dalam Novel	Makna (KBBI)
1.	Enigma	<i>"Paman Miles menggeleng. Sungguh kesalahan terbesar baginya untuk mempertanyakan sebuah enigma kepadaku."-Chapter 4</i>	Teka-teki; tidak jelas (tentang ucapan); misterius.
2.	Yuvenil	<i>"Untuk usia mereka yang baru mencapai kepala empat, wajah keduanya bisa dibilang tergolong yuvenil."-Chapter 4</i>	Muda, masuk golongan pemuda.
3.	Sekonyongkonyong	<i>"Butiran biji jagung sekonyong-konyong mencuat dari ubun-ubun kepalaku dan bersimbah deras di wajahku..."-Chapter 10</i>	Tiba-tiba; dengan mendadak.
4.	Kelakar	<i>"Pria itu kelihatannya sedang melindur, tetapi raut wajahnya seperti tidak sedang berkelakar sama sekali-seakan-akan perkataannya tadi memang benar."-Chapter 4</i>	Perkataan yang memiliki sifat lucu untuk membuat orang tertawa (bahagia); jenaka; meledak.

5.	Gamang	<i>"Sesekali, ekor mataku melirik panorama yang membentang luas di bawah kami dengan tatapan gamang..."-Chapter 7</i>	Merasa takut (ngeri serta khawatir) ketika melihat ke bawah dan sebagainya.
6.	bangkar	<i>"Seluruh kinerja anggota tubuhku sangat kaku, terbaring bangkar..."-Chapter 11</i>	Kaku dan keras.
7.	kunarpa	<i>"...seperti kunarpa baru bangkit dari liang lahad."-Chapter 11</i>	Bangkai, mayat.
8.	Sungut	<i>"Setengah bersungut-sungut, dalam hati aku yakin eksistensi lampu hanya sebagai formalitas saja."-Chapter 11</i>	Comel; gerutu.
9.	Renik	<i>"Sesuatu yang berada di dalam telur berlambang kepingan salju itu bergerak dan menghasilkan sebuah vibrasi renik."-Chapter 2</i>	Kecil; halus.
10.	Beringsut	<i>"... aku beringsut dengan sempoyongan, meninjau apapun yang tidak tampak dalam visualku."-Chapter 2</i>	Bergeser sedikit-sedikit; beralih perlahan-lahan.
11.	Paviliun	<i>"Kelambu berwarna putih gading menjuntai dalam keadaan tersingkap di antara jendela besar pada pavilion..."-Chapter 11</i>	Rumah (bangunan) tambahan di samping rumah induk.
12.	Bertumbukan	<i>"Ia tersenyum ramah saat mata kami bertumbukan."-Chapter 11</i>	Saling bertemu atau bertumbuk (dengan).
13.	Mangkir	<i>"...yang siapa tahu mencuri kesempatan dalam kesempatan mangkir dari kelas dengan seribu alasan."-Chapter 14</i>	Tidak datang; tidak hadir; absen.
14.	Netra	<i>"Ia mengganggu sangsi, sebelum akhirnya netra hijau pemuda itu jatuh di indra penglihatku.-Chapter 14</i>	Mata.
15.	Suar	<i>"Kurasakan suar dalam tubuhku menjalar sampai ke orak-diam-diam kepulan asap menguar dari ubun-ubun kepalaku."-Chapter 14</i>	Nyala api (suluh, pelita) untuk tanda (isyarat).
16.	Gelak	<i>"Gadis bersurai pirang tergelak-padahal aku tidak sedang melucon dan wajahku juga tidak seburuk badut jalanan."-Chapter 14</i>	Suara tertawa yang keras.
17.	Bengal	<i>"Indra pendengarku terasa bengal akibat antusiasme.."-Chapter 12</i>	Pekak atau tuli sementara.

Tabel 1. Pilihan Kata dalam Novel Nightfall Witch

Gaya Bahasa

No	Jenis Gaya Bahasa	Kutipan dalam Novel	Makna atau Penjelasan
1.	Personifikasi	<i>"Benda-benda tak hidup itu masih setia mendudukkan bokong mereka di singgasana masing-masing"</i> –Chapter 1	Penggunaan "bendabenda tak hidup itu" bisa saja mengacu pada rak buku atau bukunya itu sendiri. Pada kutipan tersebut terdapat kata "mendudukkan bokong" yang biasanya hanya manusia yang melakukannya.
2.	Metafora	<i>"Samar-samar, aku melihat butiran jagung mencuat dari pelupuk mata gadis itu"</i> –Chapter 13	Ungkapan "butiran jagung" bukan makna sebenarnya, melainkan memiliki arti sebagai tetesan air mata.
3.	Simile	<i>"Empat menit adalah durasi paling minim untuk menjangkau bangunan serupa kastel dari gerbang obsidian."</i> –Chapter 8	Membandingkan Asrama Nightfall dengan kastel karena saking besar dan megahnya tempat itu.
		<i>"Sepanjang perjalanan, yang kulakukan hanya berbincang dengan dinding, akhirnya aku bertemu dengan makhluk sungguhan di sini."</i> –Chapter 7	Ungkapan "berbincang dengan dinding" dipakai sebagai perbandingan sikap Tristan yang cuek dan tidak banyak bicara.
4.	Ironi	<i>"Adikmu ternyata tidak jauh beda dengan kau bung"</i> –Chapter 14	Ungkapan "tidak jauh beda dengan kau" menyiratkan arti sindiran yang negatif karena sosok Rhett– kakak Candice yang memiliki sifat arogan.

5.	Onomatopoeia	<i>“suara gedebuk langsung pecah dan Tessa kontan berlarian menuju sudut ruangan dengan raut semakin pucat pasi.”– Chapter 10</i>	Menggunakan “gedebuk” untuk menggambarkan sebuah lukisan yang menghantam pintu kamar asrama.
		<i>“Pintu berderit selagi ia mendorong dan Ben mengizinkanku untuk masuk ke dalam–sementara pemuda cantik itu dengan baiknya menahan pintu.”– Chapter 8</i>	Menggunakan kata “berderit” untuk menggambarkan suara pintu yang terbuka.
		<i>“Tetapi, dengan kondisi perut yang meraung seperti ini membuat kinerja otakku agak buru.”–Chapter 11</i>	Menggunakan kata “meraung” untuk menggambarkan rasa lapar karena perut yang keroncongan.

Tabel 2. Gaya bahasa

Pembahasan

Pilihan Kata

Berdasarkan tabel yang disajikan, novel *Nightfall Witch* karya Imelia Fei memiliki beberapa kosakata baku yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya kata “enigma” pada kutipan novel–Chapter 4 Selain itu, pemilihan kata “juvenil” pada kutipan novel–Chapter 4.

“Paman Miles menggeleng. Sungguh kesalahan terbesar baginya untuk mempertanyakan sebuah enigma kepadaku.” memberi makna bahwa ucapan Paman Miles terkesan sulit dipahami dan tidak logis.

“Untuk usia mereka yang baru mencapai kepala empat, wajah keduanya bisa dibilang tergolong juvenil.”

Menggambarkan sosok Paman Miles dan Bibi Harlow yang awet muda. Bentuk dan pilihan kata tersebut menjadikan isinya terkesan unik dan menarik, tetapi tidak semua orang bisa memahaminya dengan baik.

Gaya Bahasa

Adapun penggunaan gaya bahasa menurut Dea (2024), mampu membuat para pembaca bisa mendapatkan pengalaman terbaik untuk memahami makna pada cerita. Pembaca dapat terpengaruh oleh gaya bahasa yang digunakan oleh penulis yang digunakannya untuk menerangkan pesan cerita lebih mendalam (Intan, 2019). Seperti

novel pada umumnya, Imelia Fei dalam penulisannya menggunakan berbagai macam gaya bahasa. Sebab hubungan antara gaya bahasa dengan kosakata sangat terjalin erat, yaitu hubungan timbal balik. Semakin kaya kosakata seorang pengarang, semakin beragam pula gaya bahasa yang digunakannya (Azman, n.d.). Berdasarkan hasil penelitian, berikut jenis-jenis gaya bahasa yang peneliti temukan dalam novel *Nightfall Witch*.

Gaya Bahasa Personifikasi

Gaya bahasa personifikasi berisi kiasan yang mengilustrasikan benda mati seolah-olah hidup seperti manusia (Ramadhan dan Fatinova, 2024). Kemudian, Fitri (2016) menyatakan bahwa gaya bahasa personifikasi memiliki ide abstrak yang membuat benda tidak bernyawa memiliki sifat-sifat insani. Berikut kutipan novel yang menggunakan gaya bahasa personifikasi.

“Benda-benda tak hidup itu masih setia mendudukkan bokong mereka di singgasana masing-masing”–Chapter 1

Penggunaan ungkapan “benda-benda tak hidup itu” bisa saja mengacu pada rak buku atau bukunya itu sendiri. Pada kutipan tersebut terdapat kata “mendudukkan bokong” yang biasanya hanya manusia yang melakukannya. Hal tersebut sesuai dengan gaya bahasa personifikasi yang membuat benda mati seolah-olah memiliki sifat hidup seperti manusia.

Gaya Bahasa Metafora

Gaya bahasa metafora berisi perbandingan dua benda yang memiliki sifat yang identik (Dahlan, 2021). Selanjutnya Dea dan Hadi (2024) menyatakan bahwa gaya bahasa ini digunakan sebagai analogi dengan menuliskan kata-kata yang sifatnya literal atau tidak sesuai dengan makna aslinya. Berikut kutipan novel yang menggunakan gaya bahasa metafora.

“Samar-samar, aku melihat butiran jagung mencuat dari pelupuk mata gadis itu”– Chapter 13

Ungkapan “butiran jagung” bukanlah makna sebenarnya, melainkan memiliki arti tetesan air mata. Hal tersebut dapat dipahami secara tersirat melalui konteks kalimatnya yang menyatakan bahwa “butiran jagung mencuat dari pelupuk mata”. Hal tersebut sesuai dengan gaya bahasa metafora yang mengandung makna literal atau tidak sama dengan makna yang sebenarnya.

Gaya Bahasa Simile

Gaya bahasa simile berisi perbandingan dua hal secara langsung dengan menggunakan kata “seperti”, “bagai”, “ibarat”, “umpama”, “layaknya”, dll. (Irwanti & Gusthini, 2024). Berikut kutipan novel yang menggunakan gaya bahasa simile.

“Empat menit adalah durasi paling minim untuk menjangkau bangunan serupa kastel dari gerbang obsidian.”–Chapter 8

Kata “kastel” dipakai untuk menggambarkan bentuk bangunan Asrama Nightfall yang besar, luas, dan megah layaknya sebuah istana yang dihuni oleh seorang raja dan ratu. Hal tersebut sesuai dengan gaya bahasa simile yang berisi perbandingan dua hal yang berbeda, tetapi memiliki sifat yang identik.

“Sepanjang perjalanan, yang kulakukan hanya berbincang dengan dinding, akhirnya aku bertemu dengan makhluk sungguhan di sini.”–Chapter 7

Kalimat tersebut termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa simile karena ungkapan “berbincang dengan dinding” mengacu pada sikap Tristan yang cuek dan tidak banyak berbicara. Terdapat proses perbandingan, lalu mendapat kesamaan antara dinding–benda mati yang tak bisa diajak bicara–dengan sikap seorang Tristan.

Gaya Bahasa Ironi

Eironeia merupakan asal kata dari Ironi yang berarti pura-pura. Menurut Rashid & Yaakob (2017), ironi merupakan salah satu gaya bahasa sindiran yang mengandung makna sebaliknya atau dapat dikatakan sebagai sindiran halus. Berikut kutipan novel yang menggunakan gaya bahasa Ironi.

“Adikmu ternyata tidak jauh beda dengan kau bung”–Chapter 14

Kalimat tersebut termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa ironi karena ungkapan “tidak jauh berbeda dengan kau” yang merujuk pada Rhett–kakak Candice–yang memiliki sikap arogan. Terdapat bentuk sindiran karena kesamaan Rhett dan Candice yang arogan termasuk ke dalam hal yang negatif, tetapi diungkapkan dengan cara yang halus.

Gaya Bahasa Onomatopoeia

Onomatopoeia merupakan gaya bahasa yang bersumber dari tiruan bunyi yang biasanya diambil dari unsur alam, seperti berdesir, berderu, berderai; bunyi yang dihasilkan oleh perbuatan manusia, seperti mengetuk; dan bunyi binatang, seperti mengembek, menguak, mengaum, berkokok (Sarudin dkk., 2023). Lebih lanjut, onomatopoeia berperan sebagai langkah pertama ekspresi linguistik, dan merupakan tanda penting dari perkembangan bahasa semu menjadi bahasa nyata (yaitu, languagisasi) (Ma, 2018). Berikut kutipan novel yang menggunakan gaya bahasa onomatopoeia.

“suara gedebuk langsung pecah dan Tessa kontan berlarian menuju sudut ruangan dengan raut semakin pucat pasi.”–Chapter 10

Kalimat tersebut termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa onomatopoeia karena kata “gedebuk” mengilustrasikan suara sebuah lukisan yang menghantam pintu kamar asrama.

Hal tersebut termasuk diksi yang mengilustrasikan bunyi-bunyian yang berasal dari tindakan manusia.

“Pintu berderit selagi ia mendorong dan Ben mengizinkanku untuk masuk ke dalam— sementara pemuda cantik itu dengan baiknya menahan pintu.”—Chapter 8

Kalimat tersebut termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa onomatopoeia karena kata “berderit” menggambarkan suara pintu yang terbuka karena tindakan manusia.

“Tetapi, dengan kondisi perut yang meraung seperti ini membuat kinerja otakku agak buru.”—Chapter 11

Kalimat tersebut termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa onomatopoeia karena kata “meraung” menggambarkan suara perut yang berbunyi karena lapar.

Secara tidak langsung penggunaan gaya bahasa yang mencakup beragam jenisnya telah dijelaskan di atas, membuat pembaca dapat merasakan suasana cerita lebih mendalam melalui serangkaian emosi dan visualisasi berdasarkan imajinasi, sehingga dapat dengan mudah memahami isi ceritanya dengan baik (Waruwu dkk., 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dikaji untuk mengetahui pilihan kata dan gaya bahasa dalam novel *Nightfall Witch* karya Imelia Fei melalui pendekatan stilistika, dapat disimpulkan beberapa hal. Pilihan kata pada novel tersebut menggunakan kosa kata baku yang tidak sedikit di antaranya jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mendapatkan tujuh belas kosa kata yang terkesan baru. Hal tersebut terkadang membuat pembaca bingung dan sulit memahami isi dari cerita karena tidak tahu makna dari kosa kata itu. Solusinya, pembaca bisa melihat Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) agar bisa memahami maksud dan tujuan penulis berdasarkan makna kata.

Adapun penggunaan gaya bahasa pada novel, peneliti menemukan delapan kutipan yang merujuk pada lima jenis gaya bahasa, yakni satu personifikasi, satu metafora, dua simile, satu ironi, dan tiga onomatopoeia. Gaya bahasa yang sering peneliti temukan adalah onomatopoeia yang dipakai sebagai penggambaran bunyi dalam sebuah cerita. Penggunaan gaya bahasa tersebut menambah pemahaman pembaca untuk lebih berimajinasi sesuai dengan konteks cerita. Gaya bahasa pun digunakan untuk mengungkapkan maksud yang tidak bisa dijelaskan melalui diksi normal, membuat isi cerita kaya akan makna.

DAFTAR RUJUKAN

- Addina, Q. M. (2024). Analisis konflik para tokoh dalam naskah drama *Tolong!* karya Putu Wijaya: Tinjauan psikologi sastra. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 8(1), 111–128.
- Apriastuti, A. A. (2017). Bentuk, fungsi, dan jenis tindak tutur dalam komunikasi siswa di kelas IX unggulan SMP PGRI 3 Denpasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 38–47.
- Arifin, M. Z. (2019). Nilai moral karya sastra sebagai alternatif pendidikan karakter (novel *Amuk Wisanggeni* karya Suwito Sarjono). *Jurnal Literasi*, 3(1), 30–40.
- Azman, N. (2023). A contrastive analysis of figurative language and visual imagery in *The Little Prince*. *Journal of the Malaysian Translation Association*, 24(1–2), 48–58
- Dahlan, M. (2021). Analisis gaya bahasa dalam puisi “Sajak Bulan Mei 1998 di Indonesia” karya W. S. Rendra. *Jurnal Konsepsi*, 10(1), 28–33.
- Damayanthi, N. P. D., Silalahi, D. A., & Putra, M. J. N. D. (2023). Ragam bahasa mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia daring di ITB Stikom Bali. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(12), 4777–4786.
- Dea, & Hadi, M. Z. P. (2024). Analisis gaya bahasa dalam novel *The Little Prince*: Kajian stilistika dan makna narasi. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 3(2), 147–158.
- Fatinova, D., & Ramadhan, R. D. (2024). Gaya bahasa personifikasi dan metafora dalam antologi puisi *Aurora* karya Eva Dwi Kurniawan (kajian stilistika). *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 4(1), 94–107.
- Fitri, R. (2016). *Buku Ajar Stilistika*. Deepublish.
- Intan, T. (2019). *Le Petit Prince* karya Antoine de Saint-Exupéry dalam tanggapan dan horizon harapan pembaca. *Kandai*, 15(1), 87–98.
- Irwanti, R. D., & Gusthini, M. (2024). Analisis gaya bahasa figuratif pada bab V novel *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(4), 409–424.
- Isnawati. (2016). *Pedoman Kata Baku dan Tidak Baku*. Araska.
- Lamsah, N. H. N., Sarudin, A., & Ismail, M. S. (2023). Analysis of figurative language style in the novel *Bimasakti Menari*: Text component of fifth grade Malay literature. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 16(1), 22–27.
- Ma, Q. (2018). Three puzzles of the dominant Yinping tone in Mandarin onomatopoeias. *Macrolinguistics*, 6(1), 17–42.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif*: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, M., Wachyudin, & Iskandar, R. A. (2022). Metode deskriptif analisis dalam kajian nilai perjuangan sebagai alternatif bahan ajar modul teks novel sejarah. *Al-Afkar Journal for Islamic Studies*, 5(2), 245–266.
- Rashid, S. N. M. A., & Yaakob, N. A. (2017). Jenis bahasa sindiran dalam ujaran vlog. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 7(2017), 17–29.
- Rika, Fitri, & Yanti, L. (2024). Gaya bahasa dalam novel *Rindu yang Baik untuk Kisah yang Pelik* karya Boy Candra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8863–8882.
- Saifullah, A. R. (2018). *Semantik dan dinamika pergulatan makna*. Bumi Aksara.
- Sari, N. A. (2020). Bentuk-bentuk penyimpangan dalam novel *Kiat Sukses Hancur Lebur* karya Martin Suryajaya: Kajian stilistika. *Jurnal Diglosia*, 3(2), 125–138.
- Sudaryati, S. (2019). Variasi keformalan dalam wacana kelas mahasiswa angkatan 2016 kelas A program studi pendidikan bahasa Indonesia Universitas Tadulako. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 92–99.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirman, S. (2021). Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(1), 17–27.
- Sundari, A., & Hasibuan, A. (2022). Analisis gaya bahasa dalam karakter tokoh pada novel *Bumi* karya Tere Liye. *Jurnal Ability*, 3(1), 100–108.
- Waruwu, O. S., Bu'ulolo, S., & Hutabarat, I. (2023). Moral values in Antoine de Saint-Exupéry's *The Little Prince*. *Jurnal Littera: Fakultas Sastra Darma Agung*, 2(2), 26–30.

Yanda, D. P., & Ramadhanti, D. (2021). Bahasa perempuan dalam novel *Bidadari Bermata Bening* karya Habiburrahman El-Shirazy. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 5(1), 13–25.