



**PENGUNAAN GAYA BAHASA PERSONIFIKASI PADA KONTEN
YOUTUBE NADIA OMARA: KISAH HORROR WAWAK 25 PART**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh :

Sephira Larasati

34101800002

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGUNAAN GAYA BAHASA PERSONIFIKASI PADA KONTEN
YOUTUBE NADIA OMARA: KISAH HORROR WAWAK 25 PART

yang disusun oleh:

Sephira Larasati

34101800002

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 4 Juli 2022 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Aida Azizah, M.Pd.

(.....)

NIK. 211313018

Anggota Penguji I : Dr. Turahmat, M.Pd.

(.....)

NIK. 211312001

Anggota Penguji II : Leli Nisfi Setiana, M.Pd.

(.....)

NIK. 211313020

Anggota Penguji III : Dr. Aida Azizah, M.Pd.

(.....)

NIK. 211313018

Semarang, 20 Juli 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Turahmat, M.Pd.
NIK. 211312001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, Saya

Nama : Sephira Larasati

NIM : 34101800002

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa yang tertulis pada skripsi yang berjudul “Penggunaan Gaya Bahasa Personifikasi Pada Konten Youtube Nadia Omara: Kisah Horror Wawak 25 Part” ini benar-benar hasil penelitian sendiri, bukan jiplakan dari orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini Saya siap menyanggupi risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik keilmuan dalam penelitian ini.

Semarang, 14 Juni 2022

Penulis,



Sephira Larasati
NIM. 34101800002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Q. S. Ar Rad ayat 11)
2. Fokus terhadap diri sendiri, bahagia yang dicari akan siap menanti.

PERSEMBAHAN :

Dengan rasa syukur telah diselesaikannya skripsi ini, Saya mempersembahkannya kepada :

1. Kedua orang tua Saya tercinta, Bapak Didik Subiyanto dan Ibu Pidji yang selalu mendukung saya, yang selalu berkerja keras, memberi perhatian serta doa yang tak ada habisnya dicurahkan demi keberhasilan Saya, terutama untuk ibu Saya yang begitu sabar dalam kondisi apapun. Serta adik-adik Saya, Salmaa Suhaimah, Sani Syaikhoh Subiyanto, dan Sahda Tabina Huwaidah yang menemani Saya saat mengerjakan skripsi ini hingga selesai saat di rumah.
2. Almamater kebanggaan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd dan Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing Saya yang telah membimbing dengan sabar mengarahkan Saya sampai benar-benar paham.
4. Diri Saya sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan studi dari sejak mahasiswa baru hingga sarjana
5. Teman-teman PBSI angkatan 2018 dan teman-teman Saya di berbagai fakultas lain, terima kasih atas dukungannya.

SARI

Larasati, Sephira. 2022. “Penggunaan Gaya Bahasa Personifikasi Pada Konten Youtube Nadia Omara: Kisah Horror Wawak 25 Part”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Gaya Bahasa Personifikasi, *Youtube*.

Bahasa merupakan salah satu hal yang menjadi unsur penting dalam sebuah karya, terlebih lagi karya sastra. Bahasa juga dapat dikatakan menjadi unsur terpenting karena di dunia ini setiap manusia akan selalu saling berkomunikasi dan tidak bisa terlepas jauh dari adanya sebuah bahasa. Unsur penting yang dimiliki sebuah bahasa, yakni gaya bahasa yang dapat berperan sebagai sarana pengungkapan atau untuk mengungkapkan sesuatu hal yang ingin disampaikan terhadap lawan dalam berkomunikasi, bahasa tersebut memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan-pesan yang hendak diucap. Salah satu yang dapat digunakan yakni gaya bahasa personifikasi. Pada gaya bahasa ini menyatakan bahwasannya gaya bahasa personifikasi merupakan gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau tidak bernyawa yang dapat seolah-olah dapat hidup dan memiliki sifat-sifat seperti manusia. Hal ini akan dapat banyak dijumpai di segala karya salah satunya melalui karya dalam bentuk video.

Pada zaman modern saat ini adanya sebuah karya melalui video menjadikan banyak sekali menarik minat dan perhatian para masyarakat untuk terus bisa menikmati karya ini sebagai hiburan bahkan sebagai edukasi dan ladang informasi. Hal ini menjadikan perkembangan zaman membuat adanya media untuk mendukung karya-karya video yang telah dibuat salah satunya melalui *youtube*. Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mendeskripsikan gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam menyampaikan konten-konten *youtubenya* berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan prosedur yang dilakukan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain penelitian, 4) validasi data, dan 5) analisis data. Subjek penelitian ini yakni seorang *youtuber* bernama Nadia Omara untuk memperoleh data kebutuhan dan validasi pada bidang gaya bahasa personifikasi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu 1) teknik menyimak, dan 2) teknik mencatat. Data tersebut dikumpulkan lalu dianalisis. Hasil data pada penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” terdapat 55 data yang telah ditemukan. 55 data tersebut terbagi berdasarkan satuan-satuan gramatikal yang terdiri dari 7 data jenis kalimat, 22 data jenis frasa, dan 26 data jenis klausa.

ABSTRACT

Larasati, Sephira. 2022. *“The Use of Personification Style on Youtube Content Nadia Omara: The Horror Story of Wawak 25 Part”*. Essay. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Advisor I Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd. Advisor II Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Personification Style, Youtube

Language is one of the important elements in a work, especially literary works. Language can also be said to be the most important element because in this world every human being will always communicate with each other and cannot be separated from the existence of a language. An important element possessed by a language, namely the style of language that can act as a means of disclosure or to express something to be conveyed to the opponent in communicating, the language has the aim of conveying the messages to be spoken. One that can be used is personification style. In this style of language, it states that personification is a figurative language style that describes inanimate or inanimate objects that can appear to be alive and have human-like characteristics. This can be found in many works, one of which is through works in the form of video.

In modern times, the existence of a work through video makes a lot of interest and attention of the public to continue to be able to enjoy this work as entertainment, even as an education and information field. This makes the development of the times create media to support video works that have been made, one of them is through youtube. The purpose of this study is: To describe the personification language style uttered by youtuber Nadia Omara in delivering her youtube content entitled "Wawak Horror Story 25 Part".

The research method used is descriptive qualitative method with the following procedures: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) research design, 4) data validation, and 5) data analysis. The subject of this research is a youtuber named Nadia Omara to obtain data on needs and validation in the field of personification style. The techniques used in data collection are 1) listening techniques, and 2) note-taking techniques. The data is collected and then analyzed. The results of the data on the use of personification style in Nadia Omara's youtube content "Kisah Horror Wawak 25 Part" contained 55 data that had been found. The 55 data are divided based on grammatical units consisting of 7 types of sentence data, 22 types of phrases data, and 26 types of clause data.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah, Swt. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Gaya Bahasa Personifikasi Pada Konten Youtube Nadia Omara: Kisah Horror Wawak 25 Part”** ini dengan lancar sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I yang telah ikhlas sabar dalam meluangkan waktu dan pengalaman untuk membimbing penyusunan skripsi ini.
5. Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang telah sabar meluangkan waktu dalam membimbing dan memberi saran selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.
7. Kedua orang tua Saya, Bapak Didik Subiyanto dan Ibu Pidji yang selalu menyemangati, memberikan perhatian, memberi motivasi, serta dukungan secara formal dan material dengan kasih sayang yang tak ternilai dan selalu mendoakan disetiap waktu tanpa henti untuk keberhasilan Saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung.

8. Saudari-saudari Saya Salmaa Suhaimah, Sani Syaikhoh Subiyanto, dan Sahda Tabina Huwaidah yang telah menemani Saya saat berjuang menyelesaikan skripsi ini di rumah.
9. Sahabat hati Saya, Ardhi Dwi Andika yang telah menemani dan membantu Saya dalam berjuang menyelesaikan skripsi ini. Menemani sejak masa-masa kuliah semester 3 hingga sekarang menjadi sarjana. Terima kasih selalu menemani keseharian Saya. Menjadi sepasang dari perbedaan yang menolak kalah dari kata sudah.
10. Teman-teman seperjuangan Saya PBSI angkatan 2018 yang selalu menemani berjuang bersama, memberi dukungan, bantuan, dan hiburan dalam menyelesaikan studi dari sejak mahasiswa baru hingga sarjana.
11. Teman-teman Saya dari berbagai fakultas lain, terima kasih atas dukungannya.

Penulis sangat berterima kasih dan semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut nantinya akan mendapat balasan baik kembali dan mendapat berkah oleh Allah Swt, serta selalu diberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan. Penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 14 Juni 2022

Penulis



Sephira Larasati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Cakupan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teoretis.....	33
2.2.1 Gaya Bahasa	33
2.2.2 Gaya Bahasa Personifikasi.....	40
2.2.3 Youtube	42
2.2.4 Youtuber Nadia Omara	45
2.3 Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
3.1 Metode Penelitian.....	51
3.2 Desain / Prosedur Penelitian.....	51
3.3 Data dan Sumber Data Penelitian.....	52
3.3.1 Data Penelitian.....	52

3.3.2 Sumber Data Penelitian	53
3.4 Variabel Penelitian	53
3.5 Instrumen Penelitian.....	53
3.6 Teknik Pengumpulan Data	54
3.7 Teknik Validasi Data.....	55
3.8 Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.2 Pembahasan	57
4.2.1 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten <i>Youtube</i> Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Menggambarkan Sikap dan Sifat Perilaku Manusia.	57
4.2.2 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten <i>Youtube</i> Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Membandingkan Benda Mati Seolah Menjadi Hidup.	61
4.2.3 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten <i>Youtube</i> Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Keadaan Yang Melibatkan Panca Indra.	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82
LAMPIRAN 1. TABEL KARTU DATA	82
LAMPIRAN 2. JUDUL – JUDUL KONTEN <i>YOUTUBE</i> NADIA OMARA..	99
LAMPIRAN 3. COVER <i>YOUTUBE</i> NADIA OMARA.....	102
LAMPIRAN 4. BIOGRAFI NADIA OMARA	116
LAMPIRAN 5. BUKTI VALIDASI DATA	118
LAMPIRAN 6. LEMBAR KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI.....	122

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.3 Kerangka Berpikir.....	50
----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.5 Tabel Kartu Data.....	54
---------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. TABEL KARTU DATA.....	82
LAMPIRAN 2. JUDUL-JUDUL KONTEN YOUTUBE NADIA OMARA.....	99
LAMPIRAN 3. COVER YOUTUBE NADIA OMARA.....	102
LAMPIRAN 4. BIOGRAFI NADIA OMARA.....	116
LAMPIRAN 5. BUKTI VALIDASI DATA.....	118
LAMPIRAN 6. LEMBAR KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI.....	122



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu hal yang menjadi unsur penting dalam sebuah karya, terlebih lagi karya sastra. Bahasa juga dapat dikatakan menjadi unsur terpenting karena di dunia ini setiap manusia akan selalu saling berkomunikasi dan tidak bisa terlepas jauh dari adanya sebuah bahasa. Dalam penggunaannya, bahasa digunakan sebagai unsur bahan dan alat serta sarana yang mengandung nilai-nilai lebih yang bisa dijadikan sebagai sebuah karya. Salah satu unsur penting yang dimiliki sebuah bahasa, yakni gaya bahasa yang dapat berperan sebagai sarana pengungkapan atau untuk mengungkapkan sesuatu hal yang ingin disampaikan terhadap lawan dalam berkomunikasi, bahasa tersebut memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan-pesan yang hendak diucap.

Dalam sebuah karya, adanya **hakikat** yang dapat membuat suatu unsur aspek keindahan menjadi sebuah penyampaian pesan. Aspek keindahan tersebut dibentuk dengan sengaja oleh penciptanya dengan memanfaatkan adanya berbagai macam media, salah satunya melalui adanya media bahasa. Bahasa yang digunakan juga tidak melulu untuk memperindah karya sastra melainkan juga karya-karya lain salah satunya untuk karya seni, seperti puisi, drama, dongeng, dan banyak lainnya. Karya-karya tersebut menjadikan bahasa itu lebih indah karena adanya suatu gaya bahasa khas atau unik yang dapat menarik perhatian para penikmatnya.

Keistimewaan dalam berbahasa pun juga karena didukung oleh adanya kebebasan dalam menggunakan gaya bahasa untuk mengekspresikan sesuatu hal

untuk disampaikan terhadap penikmat bahasa. Para pelaku pengguna gaya bahasa dapat memiliki kebebasan menggunakan bahasa untuk digunakan dalam menyampaikan pesan tersendiri sehingga akan menghasilkan suatu karya yang indah dan menarik yang dapat dinikmati oleh semua penikmatnya. Hal ini dapat dinyatakan bahwa gaya bahasa yang menarik akan secara tersendiri mampu menggetarkan dan menyadarkan para penikmatnya mengenai bagaimana bahasa itu dapat mengungkapkan sesuatu pesan yang dapat diserap secara mudah.

Adanya sebuah gaya yang merupakan sebuah ciri khas tersendiri dalam pemakaian sebuah bahasa yang ada dalam sebuah karya, hal tersebut memiliki adanya spesifikasi tersendiri yang tidak dapat dibanding dengan cara pemakaian bahasa yang ada dalam sebuah jaringan komunikasi lainnya (Fananie, 2000). Hal yang disampaikan menyatakan bahwa gaya di atas bisa saja dapat berupa sebuah gaya pemakaian bahasa secara menyeluruh atau universal atau bisa juga pemakaian bahasa tersebut merupakan suatu kecirikhasan setiap masing-masing dari si penutur

Dalam menuturkan bahasa, sebuah gaya dapat memberi kesan yang ditandai oleh berbagai ciri-ciri formal kebahasaan dapat melalui pilihan kata, penggunaan kohesi, atau juga bentuk-bentuk bahasa pelengkap atau pendamping, biasanya bahasa ini dapat ditemui dalam penggunaan bahasa-bahasa di suatu daerah tiap masyarakat. Dalam mengelola dengan cirinya, penggunaan bahasa didukung oleh adanya kebermanfaatan gaya bahasa dalam sebuah karya yang bergantung terhadap setiap individualis atau setiap penutur yang menggunakannya. Hal itu dianggap tidak berlebihan juga jika gaya dalam penggunaan bahasa dalam mengungkapkan

suatu hal atau pesan bersifat tidak menyinggung penggunaan bahasa dalam suatu kelompok atau individu yang bersangkutan.

Sebuah penuturan pengguna gaya bahasa menjadi suatu daya tarik tersendiri walaupun gaya bahasa tersebut sudah banyak dituturkan oleh banyak masyarakat, tetapi penutur yang memiliki ciri sendiri akan dapat dikaji dengan sebuah stilistika. Stilistika sendiri merupakan sebuah perwujudan dari kajian kebahasaan yang melahirkan sebuah bahasa, hal ini dapat diambil terkhususnya dalam sebuah karya. Studi atau pembelajaran mengenai gaya tersebut sebenarnya dapat kita gunakan di berbagai macam penggunaan banyak ragam bahasa, salah satunya yakni adanya gaya bahasa yang beberapa memiliki batasan pada ragam-ragam bahasa itu saja. Ada pula kecenderungan mengenai analisis sebuah stilistika yang sering dipergunakan kedalam berbagai macam ragam gaya bahasa dalam sebuah karya yang memiliki tujuan untuk bisa menemukan adanya unsur-unsur keindahan dan daya tarik bahkan makna yang dapat menarik perhatian penikmatnya yang didalamnya secara tidak langsung akan membentuk sebuah karya. Adanya analisis stilistika agar dapat memberitahukan sesuatu hal, yang ada dalam sebuah karya untuk memberi paham mengenai hubungan antara gaya bahasa dan fungsi seninya dalam membentuk sebuah karya. Analisis tersebut menjadi hal yang penting sebab bisa membawa kabar informasi mengenai karakteristik khusus yang ada dalam sebuah karya.

Karya-karya yang ada hingga saat ini dalam bentuk tulisan sudah banyak dijumpai dikalangan masyarakat sedari zaman kuno, diantaranya karya berpuisi, drama, cerita, dan masih banyak. Tidak menutup kemungkinan pula di era zaman

modern saat ini yang semakin maju akan ilmu pengetahuannya menjadikan para masyarakat mulai banyak berpindah alih dalam menikmati sebuah karya. Dalam hal ini, yang awalnya mengenal dan menikmati karya-karya tersebut melalui karya tulisan kemudian menjadi beralih kesebuah karya hiburan dalam bentuk gambar bergerak yang dapat dipertontonkan secara luas, yakni sebuah video.

Video merupakan sebuah teknologi dari adanya sinyal elektronik dari suatu gambar yang dapat bergerak. Pada zaman modern saat ini adanya sebuah karya melalui video menjadikan banyak sekali menarik minat dan perhatian para masyarakat untuk terus bisa menikmati karya ini sebagai hiburan bahkan juga sebagai edukasi dan ladang informasi. Salah satu yang menarik pula dari karya video ini telah merambah luas dan pesat menjadi konsumsi para masyarakat dengan cara mempublikasikan karya tersebut melalui jejaring internet salah satunya yakni melalui aplikasi. Aplikasi-aplikasi penunjang karya-karya video ini semakin hari semakin memperluas dan menambah fitur-fitur menariknya agar bisa terus menarik perhatian para masyarakat, hal ini menjadikan tidak jauh-jauh dari sekarang aplikasi yang dapat mempublikasikan karya video yang banyak diminati salah satunya lewat media *youtube*.

Youtube juga tidak hanya sebagai ladang dalam mempublikasikan karya-karya video para pembuatnya, melainkan juga memberi keuntungan terhadap penggunanya agar para pengguna *youtube* semakin semangat dalam terus membuat karya-karya video yang terbaik, sehingga para masyarakat terus tertarik dan menonton karya-karya video para pengguna *youtube*. Sedari tahun 2005, *youtube* hadir dan mulai ramai berisikan konten-konten dari berbagai macam karya-karya

video. Kemudian masyarakat semakin memberi dampak ketertarikan bagi masyarakat dikala semakin majunya perkembangan ilmu teknologi dan zaman milenial sekarang.

Banyak para pengguna *youtube* berlomba-lomba untuk mempublikasikan karya-karya video mereka sebagai konten *youtube* mereka agar bisa meghibur serta menarik perhatian para penikmatnya. hingga sekarang semakin lama para penggunanya pun memiliki julukan khusus jika sudah memiliki banyak karya dan pengikut karya mereka yang biasa disebut, para *youtuber*. Salah satu *youtuber* pada saat ini yang karyanya semakin hari semakin banyak diminati dikalangan masyarakat, dengan tidak memandang usia baik muda maupun tua semua bisa menikmatinya, tengah hadir ditengah-tengah media *peryoutube*-an dengan berbagai karya-karya video menariknya yang tidak hanya dapat dijadikan sebagai hiburan tetapi juga sebagai ladang informasi dan edukasi terhadap masyarakat luas, yakni Nadia Fairuz Omara.

Nadia Omara membuat karya-karya video dengan mengutarakan berbagai macam cerita-cerita kriminal, horror, misteri, sejarah, kisah islami pada zaman nabi, dan berbagai cerita serta fakta-fakta menarik yang banyak tidak diketahui oleh masyarakat sebagai ladang informasi dan edukasi sekaligus penghibur bagi penontonnya. Salah satu karya videonya yang menandai awal kesuksesan karirnya sekaligus membawa nama Nadia Omara dikenal sebagai *youtuber* terkenal saat ini dalam dunia *peryoutube*-an sekaligus video pertama yang menarik perhatian pribadi peneliti yang menyebabkan ketertarikan peneliti terhadap videonya yakni karya video dengan judul “Kisah Bangsawan Terkejam Di Dunia – Elizabeth Bathory”.

Nadia Omara dalam menyampaikan tiap-tiap konten *youtube*-nya, selalu menggunakan gaya bahasa yang memiliki makna didalamnya dengan membawakan gaya bahasa tersebut mampu menarik perhatian para penontonnya sehingga sampai saat ini konten *youtube*-nya memiliki pengikut yang sudah mencapai 4,2 juta pengikut.

Gaya bahasa yang digunakan sangat menarik perhatian para penonton karena penyampaian yang baik dan sudah dipahami. Gaya bahasa tersebut bisa meliputi personifikasi, metafora, simile, asosiasi, litotes, dan lain sebagainya. Hal ini juga didukung oleh adanya diksi lain yang digunakan oleh Nadia Omara dalam menyampaikan pesan-pesan melewati karya-karya videonya di *youtube*. Berdasarkan pernyataan yang sudah dijabarkan, adanya keberagaman gaya bahasa yang digunakan oleh Nadia Omara sangat menarik untuk diteliti. Salah satu fokus yang hendak peneliti ingin amati terhadap penggunaan gaya bahasa yang disampaikan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam menyampaikan karya-karya videonya yakni pada salah satu videonya yang mengandung gaya bahasa kiasan personifikasi, hal ini menarik untuk diamati karena banyaknya karya-karya videonya yang menceritakan mengenai kisah horror dan misteri.

Hal ini peneliti pilih karena pada hal-hal yang berbau horror dan misteri banyak mengandung unsur fiktif dan tidak nyata. Pada unsur fiktif dan tidak nyata tersebut banyak ditemui pada hal mengungkapkan sesuatu yang mati tetapi dapat berperilaku, bertindak, dan bergerak seperti manusia. Hal ini sesuai jika dikaitkan dengan dilakukannya penelitian mengenai penggunaan gaya bahasa personifikasi. Pada penggunaan gaya bahasa tersebut Nadia Omara menceritakan karyanya untuk

bisa menarik perhatian para penonton dan dalam kata-kata kiasan personifikasinya dapat mudah dimengerti.

Gaya bahasa personifikasi menjadi salah satu ungkapan yang sering digunakan karena relatif mudah dipahami. Didalamnya terdapat beberapa bentuk karakteristik gaya bahasa personifikasi yang bisa digunakan untuk meneliti berbagai macam objek. Personifikasi merupakan sesuatu yang keterkaitannya dengan benda mati, yakni gaya bahasa sastra yang menggunakan penggunaan bahasa non-literal (makna) untuk menyampaikan konsep dengan cara yang berhubungan. Peneliti yang menggunakan personifikasi untuk memberikan karakteristik manusia, seperti emosi (perasaan) dan perilaku (tindakan) pada hal-hal non-manusia (hewan, tumbuhan, dan gagasan). Salah satunya pernyataan "cerita melompat dari halaman" adalah contoh yang baik dari personifikasi (Neil Gaiman, 2021).

Dalam penelitian ini adapun referensi yang relevan yang sesuai dengan penelitian ini yakni; Rahmawati (2012), berjudul "Gaya Bahasa Andrea Hirata dalam Dwilogi Padang Bulan: Kajian Stilistika". Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya suatu gaya yang khas dalam bentuk gaya bahasa yang digunakan Andra Hirata yakni pada gaya leksikal. Pada gaya bahasanya yang berdasarkan oleh adanya struktur kalimat, memperlihatkan ciri khas dalam yang terdeskripsi secara jelas dan detail. Adapun penggunaan gaya bahasa yang berdasarkan ketidaksengajaan atau ketidaklangsungan sebuah makna yang meliputi gaya bahasa kiasan dan retorik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Marini (2010) yang berjudul "Analisis Stilistika Novel Laskar Pelangi Karya

Andrea Hirata”. Penelitian yang dilakukan tersebut terfokuskan terhadap keunikan dan pemilihan kata, adanya aspek sintaksis dan morfologis, serta pemakaian gaya bahasa.

Pada penelitian ini peneliti menganalisis konten *youtube* Nadia Omara dengan ditemukannya banyak gaya bahasa personifikasi yang diujarkan pada saat memaparkan cerita atau informasinya melalui media *youtubenya* yang dikemas dalam bentuk konten. Kebanyakan dari para pengguna media *youtube* sebagai wadah dari konten mereka untuk bisa menunjukkan kemampuan berbicara mereka dengan mampu mengolah dan menggunakan penggunaan gaya bahasa mereka untuk bisa menarik perhatian para penontonnya. Secara tidak langsung biasanya mereka akan menggunakan berbagai macam gaya bahasa seperti menggunakan kata-kata asing, bahasa daerah, gaya bahasa majas, dan lain sebagainya. Karena dari inilah peneliti tertarik untuk dapat meneliti penggunaan gaya bahasa yang dipaparkan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam konten-kontennya. Hal ini dikarenakan dari sepengetahuan peneliti sebelumnya yang mengkaji adanya penggunaan gaya bahasa personifikasi, belum ada yang meneliti penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Penggunaan Gaya Bahasa Pada Konten *Youtube* Nadia Omara : Kisah Horror Wawak 25 Part”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ada untuk diteliti yakni : Terdapat bentuk gaya bahasa personifikasi pada *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pada penelitian ini peneliti mengambil cakupan permasalahan mengenai bentuk gaya bahasa personifikasi pada *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah tersebut permasalahan yang dapat diambil pada penelitian ini dirumuskan : Bagaimana bentuk gaya bahasa personifikasi pada konten *youtube* Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan permasalahan tersebut maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan: Mendeskripsikan bentuk gaya bahasa personifikasi pada konten *youtube* Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian kali ini ada pula manfaat yang dapat diperoleh yakni manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih detail mengenai penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” diharapkan dapat memberi manfaat praktis:

a. Bagi pembaca

diharapkan penelitian ini dapat menginformasikan dengan jelas mengenai penggunaan gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh Nadia Omara pada konten-konten *youtube*-nya berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

b. Bagi mahasiswa

hasil penelitian ini juga diharap mampu dapat dipahami sebagai bentuk suatu karya yang memanfaatkan penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

c. Bagi peneliti selanjutnya

diharapkan penelitian ini dapat membantu sebagai tambahan bahan referensi yang ingin meneliti topik yang relevan dengan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Dalam kesempatan kali ini, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana dapat mengetahui penggunaan gaya bahasa personifikasi yang diungkapkan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam menyampaikan konten-konten *youtubenya* berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Kajian pustaka yang dapat diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya akan dijadikan sebagai acuan peneliti untuk bisa mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan adanya masalah yang akan diteliti mengenai penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”, maka disini adapun peneliti telah menemukan penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang tengah peneliti bahas antara lain Syarif Faqihuddin (2017), I Nyoman Payuyasa (2019), La Ode Madina (2020), Nina (2020), Sumiaty (2020), F. Azhari (2021), Fridska Hartaty Br Galingging (2021), Herdiana (2021), Leli Nisfi Setiana (2021), Neng Chyta Mersytha (2021), Tasya Oktavia Nawastuti (2021), Yogie Praswidyo (2021), Aldha Naila Rahmadani (2022), Alfishar (2022), Ayu Yunita Sari (2022), Babayev J. (2022), Dedi Rizaldi (2022), Faye Bird (2022), Hakim Prasasti Lubis (2022), Lusi Komala Sari (2022), Mursal Azis (2022), Prema Pandurang Gawade (2022), Shuang Gao (2022), Vinsensia Nidi (2022), dan Widya Pratisca Asiba (2022).

Syarif Faqihuddin (2017) dalam jurnal berjudul *Gaya Bahasa Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Gaya Bahasa Di SMA Kelas X* yang dilakukan di Prodi PBSI, FKIP Universitas Islam Sultan Agung Pada 2017. Penelitian ini mengenai gaya bahasa yang ada pada novel “Sang Pemimpi” karya Andrea Hirata. Dalam penelitian ini, Syarif Faqihuddin menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bersifat dapat menghasilkan data yang berupa kata-kata berbentuk kutipan-kutipan. Syarif Faqihuddin menemukan beberapa gaya bahasa yang terdapat pada objek yang sedang diteliti, diantaranya gaya bahasa perbandingan yang meliputi gaya bahasa metonomia, gaya bahasa hiperbola, gaya bahasa perumpamaan, gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa sinokdoke, gaya bahasa metafora, gaya bahasa alusio, gaya bahasa asosiasi, gaya bahasa simile, gaya bahasa eponim, gaya bahasa epitet, dan gaya bahasa pro toto. Kemudian ditemukan gaya bahasa perulangan yang meliputi gaya bahasa anafora, gaya bahasa aliterasi, gaya bahasa simplotke, gaya bahasa anadiplosis, gaya bahasa epizeukis, dan gaya bahasa mesodiplosis. Ada juga ditemukan gaya bahasa pertentangan yang meliputi gaya bahasa antitesis, gaya bahasa litotes, dan gaya bahasa oksimoron. Hasil terakhir ditemukan gaya bahasa penegasan diantaranya terdapat gaya bahasa epifora dan gaya bahasa repetisi. Dalam penelitian Syarif Faqihuddin dengan penelitian peneliti, memiliki adanya persamaan yakni meneliti mengenai gaya bahasa dan metode yang digunakan yakni metode deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis data lebih mendalam dengan teknik catat untuk bisa mengumpulkan data yang sedang dikerjakan. Ada pun perbedaan yang menjadi pembeda antara penelitian oleh Syarif Faqihuddin dengan

penelitian peneliti yakni objek yang digunakan. Objek yang digunakan Syarif Faqihuddin yakni melalui novel berjudul “Sang Pemimpi” karya Andrea Hirata, sedangkan peneliti melalui media *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh I Nyoman Payuyasa (2019) dengan jurnalnya yang berjudul *Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Novel “Sirkus Pohon” Karya Andrea Hirata di Institut Seni Indonesia Denpasar Tahun 2019*. Pada jurnal I Nyoman Payuyasa telah ditemukan hasil yakni adanya banyak gaya bahasa personifikasi yang bermunculan dalam novel “Sirkus Pohon” karya Andrea Hirata. Penelitian ini bertujuan untuk mencari gaya bahasa personifikasi. Metode penelitian yang ia gunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni rancangan penelitian deskriptif kualitatif yang berguna untuk mengumpulkan informasi mengenai adanya suatu gejala-gejala yang terjadi apa adanya melalui keadaan pada saat penelitian berlangsung atau tengah dilakukan. Subjektivitas yang ada pada penelitian ini tertuju pada hal-hal, benda, atau tempat-tempat yang berkaitan secara variable melekat. Metode yang digunakan ini pun juga dibantu dengan instrumen penelitian yang berupa kartu data yang berfungsi sebagai tempat catatan dari novel yang tengah dikaji, deskripsi-deskripsi data yang ditemukan, serta untuk menganalisis data. Tetapi pada penelitian I Nyoman Payuyasa ini memiliki perbedaan dari penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni dari segi objek. Objek yang difokuskan terhadap I Nyoman Payuyasa yakni novel berjudul “Sirkus Pohon” karya Andrea Hirata, sedangkan peneliti pada sekarang sedang

berfokus pada objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Penelitian yang cukup relevan terhadap penelitian yang tengah diteliti oleh peneliti selanjutnya yakni dari La Ode Madina (2020) dengan jurnal yang berjudul *Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Novel “Aku Mencintaimu Shanyuan” Karya Es Pernyata di Universitas Victory Sorong Tahun 2020*. Pada hasil penelitian dalam jurnal tersebut La Ode Madina memiliki persamaan terhadap satu fokus penelitian yakni hanya memfokuskan penelitiannya pada salah satu gaya bahasa kiasan atau majas yakni gaya bahasa personifikasi pada novel “Aku Mencintaimu Shanyuan” karya Es Pernyata. La Ode Madina, menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berusaha menggambarkan serta menginterpretasikan adanya objek yang sesuai apa adanya dalam novel “Aku Mencintaimu Shanyuan” karya Es Pernyata. Dalam hal ini terdapat perbedaan antara penelitian La Ode Madina dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni dari segi media dan objek. Media dan objek yang digunakan oleh La Ode Madina yakni novel berjudul “Aku Mencintaimu Shanyuan” karya Es Pernyata, sedangkan berbeda dari media dan objek penelitian yang peneliti gunakan melalui konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Penelitian oleh Nina (2020) dengan jurnal yang berjudul *Analisis Gaya Bahasa Dalam Iklan Pesona Pariwisata NTB Pada Konten Youtube di STKIP Muhammadiyah Bogor Tahun 2020*. Hasil penelitian yang telah diamati tersebut mendapatkan hasil yang meliputi adanya beberapa gaya bahasa yang terdapat pada iklan “Pesona Pariwisata NTB” di dalam konten *youtube*. Pada penelitian Nina

menggunakan metode yang sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti yakni deskriptif kualitatif dengan memaparkan hasil penelitiannya secara deskriptif dengan menganalisisnya kembali secara mendalam dan lebih jelas. Dalam jurnal ini terdapat hasil tentang beberapa gaya bahasa yang ada pada objek tersebut, yakni iklan “Pesona Pariwisata NTB” yang ada di dalam konten *youtube*, sama halnya seperti penelitian peneliti yang mencari penggunaan gaya bahasa terhadap objek konten *youtube*. Nina meneliti data dari media yang sama melalui *youtube*. Hasil data yang ditemukan oleh Nina berupa beberapa gaya bahasa yang memang semuanya ditemukan pada penelitiannya, berbeda dengan peneliti yang hanya berfokus pada hasil data dari penggunaan gaya bahasa personifikasi saja. Objek yang diamati antara Nina dengan peneliti saat ini juga berbeda. Objek yang diamati oleh Nina melalui media *youtube* yakni pada Iklan “Pesona Pariwisata NTB”, berbeda dengan peneliti yang berfokus melalui media *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Sumiaty (2020) dengan jurnalnya berjudul *Pengungkapan Ciri Pribadi Melalui Gaya Bahasa Pada Novel Heksalogi Supernova Karya Dewi Lestari: Kajian Stilistika di Universitas Muhammadiyah Bulukumba Tahun 2020*. Di dalam penelitian tersebut ditulis dan dideskripsikan dengan maksud dan tujuan untuk menguraikan sebuah gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan novel “Heksalogi Supernova” Karya Dewi Lestari. Di dalam novel tersebut mengungkapkan adanya perwujudan penggunaan gaya bahasa melalui pilihan-pilihan kata yang cukup berkelas diantaranya terdapat nomina, adjektiva, verba, dan kategori frasa. Perwujudan gaya bahasa yang ditemukan juga terdapat gaya bahasa

majas seperti gaya bahasa simile, gaya bahasa antonomasia, gaya bahasa personifikasi, dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan perwujudan gaya bahasa retorik seperti gaya bahasa hiperbola. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif yang juga sama digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian Sumiaty ini juga terdapat beberapa faktor perbedaan yang menjadi bahan perbandingan yang bisa dijadikan relevansi peneliti yakni pada hasil data yang akan diamati dan media dan objek yang diamati. Hasil data yang diamati dan dianalisis oleh Sumiaty berupa beberapa penggunaan gaya bahasa yang seluruhnya digunakan untuk hasil data dari penelitian Sumiaty pada penelitiannya, tapi berbeda dengan hasil data peneliti yang hanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa personifikasi. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Sumiaty bersama dengan peneliti saat ini pun berbeda. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Sumiaty yakni melalui buku novel berjudul “Heksalogi Supernova” karya Dewi Lestari. Sedangkan media dan objek peneliti yang berfokus melalui youtube dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

F. Azhari (2021) dengan jurnalnya berjudul *Personifikasi, Depersonifikasi, dan Makna Kias Dalam Lirik Lagu Wagakki Band* yang dilakukan di Universitas Jenderal Soedirman Pada Tahun 2021. Di dalam hasil penelitiannya telah ditemui penggunaan gaya bahasa personifikasi dan depersonifikasi sebanyak 30 data. Penggunaan gaya bahasa personifikasi dan depersonifikasi tersebut ternyata digunakan untuk menambah kesan atau efek indah yang ada pada lirik lagu dari *Wagakki Band* bernuansa *folk rock*. Gaya bahasa personifikasi yang ditemukan sebanyak 17 data dan sisanya 13 data dari gaya bahasa depersonifikasi. Selain itu

juga di dalam lirik lagu *Wagakki Band* juga ditemukan 14 penggunaan frasa verba, 8 frasa adjektiva, serta 8 frasa nomina. F. Azhari pada penelitiannya memiliki perbedaan fokus penelitian dari yang sedang peneliti kerjakan, peneliti hanya mencari 1 gaya bahasa kiasan yakni gaya bahasa personifikasi pada beberapa objek dari konten *youtube* salah satu *youtuber* yakni Nadia Omara., berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Metode F. Azhari yang digunakan yakni metode penelitian kualitatif deskriptif sama seperti yang sedang peneliti gunakan, metode ini berguna dapat meneliti serta mendeskripsikan adanya gaya bahasa personifikasi dan depersonifikasi yang ada pada lirik-lirik lagu *Wagakki Band*. Pada relevansinya penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yakni meneliti gaya bahasa personifikasi, tetapi F. Azhari menambahkan pula fokus penelitian terhadap gaya bahasa depersonifikasi. Kemudian pada penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni dari fokus objek yang diteliti. Objek yang digunakan F. Azhari melalui lirik lagu dari *Wagakki Band*, berbeda dari objek peneliti pada sekarang yang sedang diamati melalui konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak Part 25 Part”.

Berikutnya oleh Fridska Hartaty Br Galingging (2021) dalam jurnal yang berjudul *Gaya Bahasa Pengunjung Hotel dan Restoran Dalam Menyikapi New Normal Covid-19 Melalui Telepon di Universitas Indraprasta PGRI Tahun 2021* juga menjadi salah satu referensi yang cukup terhadap penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti pada saat ini. Dalam penelitian tersebut terdapat adanya beberapa gaya bahasa kiasan atau majas yang diperoleh yakni gaya bahasa hiperbola, litotes, personifikasi, metafora, dan simile. Metode yang digunakan

dalam penelitian Fridska Hartaty Br Galingging ini sama seperti metode yang digunakan peneliti, menggunakan metode deskriptif kualitatif. Salah satu fokus penelitian yang dihasilkan yakni adanya gaya bahasa kiasan atau majas yakni personifikasi yang sama seperti yang diamati oleh peneliti. Gaya bahasa personifikasi yang dihasilkan sebanyak dua data, yang pertama dari hasil gaya bahasa personifikasi oleh pengunjung hotel pada bahasa sehari-hari melalui telepon resepsionis dalam menyikapi keadaan *new normal* covid-19 sebanyak 3 data, dan yang kedua dari hasil gaya bahasa personifikasi oleh pengunjung restoran pada bahasa sehari-hari melalui telepon resepsionis dalam menyikapi keadaan *new normal* covid-19 sebanyak 10 data. Pada penelitian ini, Fridska Hartaty Br Galingging mengamati gaya bahasa personifikasi sebagai salah satu hasil data dari berbagai gaya bahasa yang ditemukan dari percakapan resepsionis dengan pengunjung hotel dan restoran, sedangkan peneliti hanya berfokus pada gaya bahasa personifikasi yang ada pada konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Sampai pada disini, tidak jauh berbeda dari relevansi dari beberapa referensi penelitian lainnya bahwa penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian peneliti melalui media yang digunakan. Fridska Hartaty Br Galingging menggunakan media telepon untuk mencari datanya, sedangkan peneliti dalam mencari data menggunakan *youtube* melalui konten *youtubere* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Herdiana (2021) dengan jurnalnya berjudul *Gaya Bahasa Pada Artikel Surat Kabar Pikiran Rakyat* yang dilakukan di *Universitas Galuh Tahun 2021*. Di dalam penelitian tersebut telah dianalisis, ditulis, dan dideskripsikan dengan maksud dan

tujuan untuk menguraikan beberapa gaya bahasa yang telah ditemukan didalam penulisan Surat Kabar Pikiran Rakyat, yang didalamnya telah ditemukan adanya penggunaan beberapa penggunaan gaya bahasa melalui pilihan-pilihan kata atau pun kalimat. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif sama seperti penelitian yang sedang peneliti kerjakan sekarang. Pada persamaan yang ditemui di dalam penelitian Herdiana, ia meneliti beberapa gaya bahasa yang ditemukan dalam hasil data yang sedang diamati pada Surat Kabar Pikiran Rakyat, begitu pun dengan peneliti yang meneliti mengenai gaya bahasa, tetapi sedikit berbeda fokus karena peneliti hanya berkonsentrasi terhadap 1 gaya bahasa yang sedang diamati yakni gaya bahasa personifikasi. Hasil data Herdiana dan peneliti juga terdapat perbedaan dari media dan objek yang digunakan. Hasil data yang diamati dan dianalisis oleh Herdiana berupa temuan gaya bahasa yang sebagian besar merupakan gaya bahasa retorik yakni hiperbola, aliterasi, polisindeton, asonansi, prolepsis, hysteron proteron, dan asindeton. Tetapi juga ditemukannya 1 gaya bahasa kiasan yakni gaya bahasa personifikasi. penelitian ini berbeda fokus dengan hasil data peneliti yang hanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa personifikasi. Media dan objeknya yang digunakan dan diamati oleh Herdiana bersama dengan peneliti pun berbeda. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Herdiana yakni melalui Surat Kabar Pikiran Rakyat. Sedangkan media yang digunakan dan objek peneliti yang berfokus melalui *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak Part 25 Part”.

Berikutnya oleh Leli Nisfi Setiana (2021) dengan jurnalnya berjudul *Pesan Moral Dalam Konten Bermuatan Covid-19 Di Media Sosial di Universitas Islam Sultan Agung Tahun 2021*. Dalam jurnal tersebut membahas mengenai pesan moral yang ada pada konten-konten bermuatan covid-19 di media sosial. Pandemi covid-19 menjadi *trend* yang sering muncul dalam konten-konten masyarakat melalui media sosial mereka. Ditemukan sebanyak 16 data pesan moral dalam tiga kategori pesan moral yakni 2 data nilai moral pada manusia dengan diri sendiri, 11 data nilai moral pada manusia dengan lainnya, dan 3 data manusia pada Tuhan. Metode penelitian yang digunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti yakni metode deskriptif kualitatif yang berguna untuk mengumpulkan data yang ada melalui media yang diamati kemudian dianalisis setiap pesan moral yang terdapat dalam tiga jenis moral yang ada. Objek yang digunakan oleh Leli Nisfi Setiana berbeda dengan peneliti, ia mengamati konten bermuatan covid-19 melalui media sosial masyarakat untuk mengumpulkan data-data, sedangkan peneliti mengamati objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Neng Chyta Mersytha (2021) dalam jurnalnya berjudul *Gaya Bahasa Dalam Novel OTW Nikah Karya Asma Nadia di Universitas Galuh Pada Tahun 2021*, meneliti beberapa penggunaan gaya bahasa pada objek yang tengah diteliti novel “OTW Nikah” karya Asma Nadia. Pada penelitian tersebut telah dicari, dianalisis, dicatat, serta dideskripsikan dengan tujuan agar bisa menguraikan makna-makna yang ada pada beberapa gaya bahasa yang telah ditemukan didalam novel “OTW Nikah” karya Asma Nadia. Novel “OTW Nikah” karya Asma Nadia

telah ditemui didalamnya empat gaya bahasa yakni gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa perumpamaan, gaya bahasa perulangan, dan gaya bahasa pertautan. Metode yang digunakan penelitian tersebut sama seperti yang digunakan peneliti, menggunakan metode kualitatif. Dari hasil penelitian Neng Cytha Mersytha dan peneliti, memiliki kesamaan tujuan untuk menemukan beberapa gaya bahasa yang ditemukan dalam hasil datanya. Neng Cytha Mersytha pada novel “OTW Nikah” karya Asma Nadia, begitu pun dengan peneliti yang tengah berkonsentrasi meneliti mengenai gaya bahasa, tetapi hanya meneliti pada 1 gaya bahasa yang sedang diamati yakni penggunaan gaya bahasa personifikasi konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Dari penelitian ini, media dan objeknya yang digunakan dan diamati oleh Neng Cytha Mersytha bersama dengan peneliti saat ini pun berbeda. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Neng Cytha Mersytha melalui novel dengan judul “OTW Nikah” karya Asma Nadia. Berbeda dengan media yang digunakan dan objek peneliti yang berfokus melalui *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Selanjutnya penelitian oleh Tasya Oktavia Nawastuti (2021) dalam jurnalnya berjudul *Personifikasi Penggunaan Bahasa Dalam Kumpulan Cerpen “Aku Kartini Bernyawa Sembilan” yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada Tahun 2021*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukannya mendapatkan hasil meliputi 26 kalimat yang bergaya bahasa, dan pada sebagian gaya bahasa tersebut terdapat gaya bahasa personifikasi yang menjadi fokus Tasya Oktavia Nawastuti dalam meneliti penelitiannya. 26 kalimat bergaya bahasa yang terdapat pada kumpulan cerpen “Aku Kartini Bernyawa Sembilan” diantaranya terdapat 11 gaya

bahasa personifikasi sebagai fokus utama penelitian Tasya Oktavia Nawastuti, 8 gaya bahasa hiperbola, 3 gaya bahasa metafora, 2 gaya bahasa repetisi, dan 2 gaya bahasa simile. Metode yang digunakan oleh Tasya Oktavia Nawastuti yakni metode deskriptif kuantitatif dimana peneliti tidak menggunakan metode tersebut melainkan metode deskriptif kualitatif. Dari segi persamaan penelitian Tasya Oktavia Nawastuti dengan penelitian peneliti yakni sedang meneliti adanya penggunaan gaya bahasa. Fokus dari relevansi penelitian ini meneliti mengenai gaya bahasa personifikasi yang disesuaikan dari judul awal pada masing-masing penelitian antara Tasya Oktavia Nawastuti dengan peneliti. Dalam hal ini penelitian Tasya Oktavia Nawastuti meneliti data dari sumber kumpulan cerpen “Aku Kartini Bernyawa Sembilan”, berbeda dengan peneliti yang berfokus melalui media *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Yogie Praswidyo (2021) dalam jurnalnya berjudul *Gaya Bahasa Kiasan Dalam Bahasa Iklan Di Majalah Steady Fashion di Universitas Bung Hatta Tahun 2021*. Dalam majalah *stedy fashion* telah ditemui beberapa gaya bahasa kiasan sebanyak 23 data. 23 data dari beberapa gaya bahasa yang telah ditemukan selanjutnya telah dianalisis dan dideskripsikan tiap makna-makna yang ada di dalamnya. Dari semua data gaya bahasa yang ditemukan, ada salah satu fokus penelitian yang dihasilkan yakni gaya bahasa kiasan personifikasi sebanyak 3 data yang sama seperti yang diamati oleh peneliti, tetapi peneliti belum melakukan analisis terhadap penelitian yang sedang dikerjakan, sehingga peneliti belum mengetahui seberapa banyak gaya bahasa personifikasi yang akan ditemukan terhadap penelitian yang sedang diamati ini. Pada persamaan penelitian Yogie

Praswidyo dengan penelitian yang diamati oleh peneliti yakni pada metode yang digunakan yakni deskriptif kualitatif. Metode ini pun mendeskripsikan bagaimana peneliti melihat dan merasakan apa yang sedang diamati lewat teknik mengumpulkan data simak dan catat. Relevansi penelitian ini juga salah satunya mencari hasil data penggunaan gaya bahasa personifikasi, tetapi yang membedakan ada pada bagian penelitian Yogie Praswidyo yang tidak hanya meneliti gaya bahasa personifikasi tetapi banyak gaya bahasa sesuai yang ada pada iklan di majalah “Steady Fashion” yang ditemukan. Sedangkan disini peneliti hanya berfokus pada gaya bahasa personifikasi yang ada pada konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Aldha Naila Rahmadani (2022) dengan jurnalnya yang berjudul *Majas Hiperbola dalam Tuturan Vicky Prasetyo pada Kanal YouTube Trans7 Official di Universitas Riau Tahun 2022*. Pada jurnal Aldha Naila Rahmadani telah ditemukan hasil 56 data dari 8 video yang telah diamati. Dalam data tersebut terdapat makna dan fungsi dari majas hiperbola. Aldha Naila Rahmadani, mencari majas atau gaya bahasa hiperbola pada tuturan Vicky Prasetyo karena banyaknya tuturan-tuturan yang mengandung pernyataan yang berlebihan dan sifatnya memberi penekanan terhadap suatu hal. Metode penelitian yang Aldha Naila Rahmadani gunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni metode deskriptif kualitatif yang berguna untuk mengumpulkan data yang ada melalui media yang diamati kemudian dianalisis setiap makna yang ada didalamnya. Subjektifitas yang ada pada penelitian ini tertuju pada tuturan-tuturan secara langsung oleh Vicky Prasetyo. Dalam penelitian Aldha Naila Rahmadani ini

memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni dari segi objek. Objek yang difokuskan terhadap penelitian Aldha Naila Rahmadani yakni kanal *youtube* sebuah stasiun tv yakni *Trans7 Official*, sedangkan peneliti pada sekarang sedang berfokus pada objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Alfishar (2022) dalam jurnalnya berjudul *Gaya Bahasa Dalam Puisi-puisi Karya W.S. Rendra di Universitas Sawerigading Tahun 2022*, meneliti beberapa penggunaan gaya bahasa pada objek yang diteliti puisi-puisi karya W. S. Rendra. Pada penelitian tersebut telah dicari dan dianalisis dengan tujuan menguraikan makna-makna yang ada pada beberapa gaya bahasa yang telah ditemukan di dalam puisi-puisi karya W. S. Rendra. Pada puisi-puisi karya W. S. Rendra telah ditemui beberapa gaya bahasa yakni gaya bahasa metafora, gaya bahasa persamaan, gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa alegori, gaya bahasa eponim, gaya bahasa alusi, gaya bahasa dan lainnya. Metode yang digunakan penelitian tersebut berbeda dengan yang digunakan peneliti, Alfishar menggunakan metode kuantitatif berdasarkan fakta yang ada pada data dengan mendeskripsikan hasil data yang telah ditemukan. Dalam penelitian Alfishar dan peneliti, memiliki kesamaan tujuan untuk menemukan beberapa gaya bahasa, tetapi peneliti hanya mencari gaya bahasa personifikasi. Dari penelitiannya, media dan objeknya yang digunakan dan diamati oleh Alfishar dengan peneliti pun berbeda. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Alfishar melalui puisi-puisi karya W. S. Rendra. Berbeda dengan media yang digunakan dan objek peneliti yang berfokus melalui *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Ayu Yunita Sari (2022) dengan jurnalnya berjudul *Penggunaan Gaya Bahasa pada Novel Imperfect Karya Meira Anastasia sebagai Alternatif Pembelajaran SMA Kelas XI di Universitas PGRI Semarang Tahun 2022*. Di dalam penelitian tersebut ditulis dan dideskripsikan dengan maksud dan tujuan untuk menguraikan beberapa gaya bahasa yang telah ditemukan dalam penulisan novel “*Imperfect*” Karya Meira Anastasia. Di dalam novel tersebut terdapat 8 gaya bahasa seperti gaya bahasa sinisme, gaya bahasa simile, gaya bahasa hiperbola, gaya bahasa eufemisme, gaya bahasa repetisi, gaya bahasa metafora, gaya bahasa pleonasme, dan gaya bahasa personifikasi. Hal ini dalam tujuan mengumpulkan data dengan peneliti memiliki perbedaan yakni peneliti hanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa personifikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif yang sama digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian Ayu Yunita Sari, terdapat beberapa faktor perbedaan yang menjadi bahan perbandingan yang bisa dijadikan relevansi peneliti yakni pada hasil data yang disebutkan diatas serta media dan objek yang diamati. Hasil data yang diamati dan dianalisis oleh Ayu Yunita Sari berupa beberapa penggunaan gaya bahasa yang seluruhnya ditemukan dan digunakan untuk hasil data dari penelitiannya sendiri, berbeda dengan hasil data peneliti yang hanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa personifikasi. Media dan objek yang digunakan dan diamati oleh Ayu Yunita Sari berupa sebuah buku novel dengan objek berjudul “*Imperfect*” Karya Meira Anastasia Sedangkan media dan objek peneliti yang berfokus melalui *youtube* dari konten Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Babayev J. (2022) dengan jurnalnya yang berjudul *Stylistic Opportunities Of Colloquial Layer Of The Language di Nakhchivan State University, Nakhchivan City, Azerbaijan Tahun 2022*. Pada jurnal Babayev J. menjelaskan mengenai bahasa sehari-hari yang dapat digunakan pada ilmu filologis seperti metafora, personifikasi, antithesis, elipsis, dan lainnya. Salah satu elemen yang dapat memberi peran lebih dalam penggunaan gaya bahasa pada ilmu filologis adalah “Slang”. “Slang” terdiri dari satu hingga dua kata, yang terkadang di dalamnya dapat dianggap sebagai gaya bahasa elipsis. Babayev J. mencari beberapa majas atau gaya bahasa yang ada pada ilmu filologis dalam penggunaan sehari-hari, tidak dengan peneliti yang hanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam membahas penelitiannya melalui *youtube*. Pada setiap kata yang ditemukan, dianalisis sesuai kelompok lapisan gaya bahasa. Subjektivitas yang ada pada penelitian ini tertuju pada ilmu filologis yang memiliki peluang kata berlapis gaya bahasa. Objek yang difokuskan terhadap penelitian Babayev J. yakni ilmu filologis, sedangkan peneliti pada sekarang berfokus pada objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Dedi Rizaldi (2022) dengan jurnalnya yang berjudul *Gaya Bahasa Personifikasi pada Novel “Badai Yang Terhempas” Karya Bambang Irawan di Universitas Bung Hatta Padang Tahun 2022*. Pada jurnal Dedi Rizaldi telah ditemukan hasil 24 data gaya bahasa personifikasi pada novel yang telah diamati. Dedi Rizaldi, mencari penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ada dalam novel “Badai Yang Terhempas” Karya Bambang Irawan untuk bisa dianalisis makna-makna dari setiap majas atau gaya bahasa yang telah ditemukan.

Metode penelitian yang Dedi Rizaldi gunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni metode deskriptif kualitatif berguna untuk mengumpulkan data yang ada melalui media yang digunakan kemudian dianalisis setiap makna yang ada didalamnya. Dalam penelitian Dedi Rizaldi ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni sama-sama mencari penggunaan gaya bahasa personifikasi. Objek yang digunakan oleh Dedi Rizaldi berbeda dengan peneliti yakni buku novel “Badai Yang Terhempas” Karya Bambang Irawan, sedangkan peneliti menggunakan objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Faye Bird (2022) dengan jurnalnya yang berjudul *ISIL in Iraq: A Critical Analysis Of The UN Security Council's Gendered Personification Of (Non) States* di School Of Law, University Of Lincoln Tahun 2022. Pada jurnal Faye Bird membahas mengenai kelompok teror yang dibentuk oleh ISIL dalam oposisi relasional terhadap negara Iraq. Hal tersebut nampak objektif karena kriteria hukum dari pembentukan negara. Di dalam pembahasan tersebut ditemukan pemanggilan-pemanggilan personifikasi interpersonal negara yang berunsur kejam. Salah satu kritisi yang ada di dalam pembahasan Faye Bird oleh Gina Heathcote, hak negara belum membela diri secara khusus yang mana personifikasi yang ada menjadi latar belakang kekerasan interpersonal antar negara. Dalam penelitian Faye Bird ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni membahas personifikasi dari objek yang sedang diamati. Objek yang difokuskan terhadap penelitian Faye Bird yakni kelompok teror yang dibentuk oleh ISIL,

sedangkan peneliti pada sekarang sedang berfokus pada objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Hakim Prasasti Lubis (2022) dengan jurnalnya berjudul *Analisis Gaya Bahasa Dalam Novel 5 cm Karya Donny Dhirgantoro di Universitas Efarina Pematang Siantar Tahun 2022*. Pada jurnal Hakim Prasasti Lubis ditemukan pemakaian kata tutur yang tidak baku, pemakaian kata-kata istilah asing, dan terdapat perubahan makna metafora. Hakim Prasasti Lubis, mencari beberapa penggunaan gaya bahasa yang ada pada novel “5 cm” Karya Donny Dhirgantoro untuk bisa menganalisis makna-makna dari setiap majas atau gaya bahasa yang dipakai guna menyampaikan suatu gagasan tertentu. Pada metode penelitian yang Hakim Prasasti Lubis gunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni metode deskriptif kualitatif berguna untuk mengumpulkan data melalui media yang digunakan kemudian dianalisis setiap makna yang ada didalamnya. Dalam penelitian Hakim Prasasti Lubis ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni sama-sama mencari penggunaan gaya bahasa personifikasi. Berbeda pada objek yang digunakan oleh Hakim Prasasti Lubis dengan peneliti, ia menggunakan buku novel “5 cm” Karya Donny Dhirgantoro, peneliti menggunakan objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Lusi Komala Sari (2022) dengan jurnalnya berjudul *Kanon Style Dalam Retorika Najwa Shihab Pada Acara Mata Najwa Di Metro TV di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Tahun 2022*. Pada penelitian Lusi Komala Sari ditemukan bahwa objek Najwa Shihab sangat pandai

menggunakan berbagai gaya bahasa dengan tampilan retorika yang mendukung serta beberapa diksi yang menjadikan perbincangan Najwa Shihab terlihat berkelas. Metode yang digunakan Lusi Komala Sari sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data diksi dan majas sebagai bentuk style retorika yang dimiliki oleh Najwa Shihab. Pada jurnal Lusi Komala Sari memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti yakni sama-sama mencari penggunaan gaya bahasa, tetapi pada penelitiannya menambahi pencarian diksi dan style retorika. Objek yang digunakan oleh Lusi Komala Sari berbeda dengan peneliti, ia berfokus pada salah satu acara di stasiun tv Metro tv yakni acara Mata Najwa, sedangkan peneliti menggunakan objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Mursal Azis (2022) dalam jurnalnya berjudul *Pembelajaran Menulis Puisi Berorientasi Pada Gaya Bahasa Personifikasi Dengan Menggunakan Metode Sugesti-Imajinasi Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Pangkalpinang Tahun 2022*. Pada pembelajaran menulis puisi berorientasi yang diteliti oleh Mursal Azis ditemukan penggunaan metode sugesti-imajinasi yang lebih baik untuk diterapkan dari pada menggunakan metode konvensional. Hasil dari menggunakan metode sugesti-imajinasi untuk menulis puisi berorientasi gaya bahasa personifikasi mencapai setengah rata-rata dari target. Metode yang digunakan masuk ke dalam *mixed method* yang merupakan metode penguat dari sebuah proses penggunaan metode tunggal (bisa kualitatif atau kuantitatif). Berbeda dengan peneliti saat ini hanya berfokus menggunakan metode tunggal kualitatif untuk

menunjang kebutuhan peneliti dalam mengumpulkan data-data. Mursal Aziz menggunakan objek dari puisi-puisi yang ditulis oleh siswa-siswanya kelas X, hal ini menjadi pembeda dengan peneliti karena peneliti menggunakan objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Prema Pandurang Gawade (2022) dalam jurnalnya berjudul *Persona Identification Based On Social Media Profile Images For Personification And Safety* di *Department Of Computer Engineering, SCTR'S Pune Institute Of Computer Technology, SPPU, Pune, India Tahun 2022*. Pada pembahasan yang ada dalam jurnalnya, Prema Pandurang Gawade membahas mengenai pentingnya bahas apersonifikasi untuk keamanan yang ada pada media sosial. Di dalamnya mengusulkan pembelajaran digital untuk menganalisis pemahaman personifikasi pengguna tertentu dalam media sosial. Desain yang dibutuhkan didalamnya menggunakan metode anotasi untuk bisa memahami fitur-fitur setiap gambar yang ada pada media sosial. Metode yang digunakan masuk ke dalam metode novel karena terbukti dapat mengakurasi tinggi kinerja evaluasi saat menggunakan fitur gambar sosial media tersebut. Berbeda dengan peneliti saat ini hanya berfokus menggunakan metode tunggal kualitatif untuk menunjang kebutuhan peneliti dalam mengumpulkan data-data dari objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Berikutnya oleh Shuang Gao (2022) dengan jurnalnya berjudul *The Online Activism Of Mock Translanguaging: Language Style, Celebrity, Persona, And Social Class In China* di *University Of Liverpool, Departement Of English Tahun 2022*. Dalam jurnal Shuang Gao membahas mengenai dasar-dasar gaya bahasa yang

viral untuk mengkritik lingkungan sosial. Hal yang di pelajari yakni peran kontroversial yang ada pada gaya bahasa dalam aktifitas-aktifitas budaya selebriti. Di dalamnya juga menyinggung kelas-kelas sosial dalam menggunakan gaya bahasa. Shuang Gao memperhatikan tuturan gaya bahasa para selebriti dan kelas-kelas sosial melalui *online*. Beberapa yang telah ditemui, salah satu peran yakni Yiyi dianggap banyak netizen sebagai narsistik, mengajari, dan sok. Bahasa-bahasa yang muncul membahas isu-isu yang sensitive secara sosial. Metode penelitian yang Shuang Gao gunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti saat ini yakni metode kualitatif yang berguna untuk mengumpulkan data yang ada melalui media yang diamati. Subjektifitas yang ada pada penelitian ini tertuju pada tuturan-tuturan para selebriti dan kelas-kelas sosial secara *online*, sedangkan peneliti pada berfokus pada konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Vinsensia Nidi (2022) pada jurnalnya berjudul *An Analysis Of Personification In The Some Selected Poems By Robert Frost di University Denpasar Tahun 2022*. Pada pembahasannya, Vinsensia Nidi membahas mengenai gaya bahasa personifikasi pada beberapa puisi oleh Robert Forst. Ditemukan sebanyak 19 data gaya bahasa personifikasi yang ada di dalam puisi-puisi Robert Forst. Metode yang digunakan Vinsensia Nidi sama seperti yang digunakan peneliti yakni metode deskriptif untuk mengumpulkan data melalui media yang digunakan kemudian dianalisis setiap makna yang ada didalamnya. Pada objek yang digunakannya berbeda dengan peneliti yang menggunakan objek konten *youtube* dari Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

Widya Pratisca Asiba (2022) dalam jurnalnya berjudul *Gaya Bahasa Dalam Lirik Lagu Banjar Karya Nanang Irwan di Universitas Riau Pada Tahun 2022*. Pada 42 judul lagu “Banjar” Karya Nanang Irwan menemukan sebanyak 11 penggunaan gaya bahasa yang menghasilkan data sebanyak 69 data. Kebanyakan diantaranya ditemui 24 gaya bahasa hiperbola dan sisanya dari berbagai gaya bahasa lainnya. Dalam 69 data tersebut, ditemukan 16 makna yang terdapat pada lirik lagu “Banjar” Karya Nanang Irawan yakni makna menyukai, kesetiaan, bahagia, pasrah, memberitahu, sedih, kecewa, larangan, harapan, kagum, menyindir, dan lainnya. Pada lirik lagu “Banjar” Karya Nanang Irawan, penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ditemukan hanya ada 1, “Bantal guling ku ulah kawan” yang artinya “Bantal guling ku jadikan kawan”, pada lirik ini dikategorikan sebagai gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati dengan hidup dan dianggap bersifat seperti manusia. Widya Pratisca Asiba menggunakan fokus yang cukup berbeda dengan peneliti, dengan menganalisis semua gaya bahasa yang ditemukan, sedangkan peneliti hanya berfokus pada 1 gaya bahasa, gaya bahasa personifikasi. Pada objek yang digunakan Widya Pratisca Asiba berbeda dengan peneliti, ia menggunakan lirik lagu “Banjar” Karya Nanang Irawan sebagai bahan analisisnya, sedangkan peneliti mengamati objek dari konten *youtube* salah satu *youtuber* yakni Nadia Omara., berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Pada relevansinya penelitian Widya Pratisca Asiba masih memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yakni meneliti gaya bahasa personifikasi, tetapi Widya Pratisca Asiba menambahkan fokus penelitiannya terhadap gaya bahasa yang lainnya.

Berdasarkan relevansi-relevansi yang sudah diuraikan diatas sebagai bentuk perkembangan penelitian yang telah diteliti oleh beberapa peneliti, sehingga dapat dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian dan beberapa pengetahuan yang lain secara lebih luas. Hal ini dapat dikatakan bahwa relevansi-relevansi penelitian diatas dapat mendeksripsikan adanya pembelajaran penggunaan gaya bahasa pada banyak objek yakni cerpen, novel, lirik lagu, artikel surat kabar, iklan majalah, telepon, bahkan konten *youtube*. Maka dari itu peneliti berniat untuk meneruskan penelitian ini untuk bisa menambah data referensi bagi penelitian luas selanjutnya, dengan fokus pada penggunaan gaya bahasa yang diberi judul “Penggunaan Gaya Bahasa Personifikasi Pada Konten *Youtube* Nadia Omara : Kisah Horror Wawak 25 Part” masih belum banyak dilakukan. Dengan adanya hal ini, penelitian ini dapat menjadi pelengkap dan dapat menambah wawasan baru dalam bidang penggunaan gaya bahasa bagi mahasiswa, maupun masyarakat luas.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teori pada penelitian ini dapat meliputi 1) Gaya bahasa, 2) Gaya Bahasa Personifikasi, 3) *Youtube*, dan 4) *Youtuber* Nadia Omara, yang dapat diuraikan sebagai berikut :

2.2.1 Gaya Bahasa

a. Pengertian Gaya Bahasa

Bahasa yang dapat mendukung sebuah bentuk karya yang baik akan dapat bisa diterima oleh banyak kalangan masyarakat terlebih lagi jika karya tersebut dapat membawa manfaat oleh penikmatnya karya. Beberapa karya yang dapat kita nikmati dan apresiasi sampai saat ini banyak macamnya dari puisi, novel, drama,

maupun karya lainnya. Hal ini tidak bisa luput jauh dari adanya gaya bahasa yang digunakan dalam membuat suatu karya tersebut, pengarang pasti memiliki banyak kemampuan untuk bisa mengolah gaya bahasa sesuai kepahaman mereka masing-masing asal dapat bisa dimengerti oleh tiap penikmat gaya bahasa.

Gaya bahasa sering disebut kiasan atau majas. Mendefinisikan gaya bahasa sebagai gaya bahasa yang dapat dikenal dalam retorika yang memiliki istilah *style*. *Style* sendiri merupakan sebuah kata turunan dari bahasa latin stilus yakni semacam media untuk bisa menulis pada sebuah lempengan lilin. Pada suatu Ketika *style* berubah menjadi sebuah kemampuan untuk menggunakan kata-kata yang indah. Gaya bahasa atau *style* dapat menjadi bagian dari pemilihan kata yang cocok atau tidaknya untuk digunakan pada diksi, frasa, ataupun klausa. Objek pada gaya bahasa pun sangat luas, tidak hanya dari unsur-unsur kalimat yang terdapat corak tertentu didalamnya (Keraf, 2010:112).

Bahasa sangat sering kita jumpai dalam kehidupan kita sehari-hari sebagai bentuk dari alat berkomunikasi satu sama lain. Gaya bahasa disebut juga dengan majas. Majas merupakan bentuk dari sebuah pengungkapan bahasa yang didalamnya terdapat makna yang dapat menunjuk pada harfiah kata-kata yang dapat mendukung dan tersirat (Nurgiantoro, 2013:398). Dengan adanya bahasa, manusia dapat berbahasa dengan baik sehingga dapat berinteraksi untuk bisa menyampaikan ide, pikiran, gagasan, maupun perasaan terhadap khalayak yang diajak berkomunikasi. Pada bahasa, dapat digunakan manusia sebagai bentuk dari penggunaan gaya bahasa, penggunaan gaya bahasa inilah yang biasa disebut majas.

Selain itu, dengan cara berbahasa melalui gaya bahasa sebagai alat komunikasi dapat pula memberikan informasi kepada orang lain yang tengah dituju sesuai dengan harapan dan maksud masing-masing dari si penutur terhadap si pendengar. Dalam penyampaian informasi juga dapat dilakukan melalui beberapa media yakni media massa seperti media elektronik tv, internet atau web, kemudian media cetak seperti koran, majalah, dan sebagainya. Dengan adanya media-media massa ini dalam menyampaikan informasi secara serentak pun akan bisa lebih mudah untuk dikomunikasikan. Penggunaan gaya bahasa pun juga bermacam-macam tergantung dari segi kebutuhan oleh si penuturnya. Gaya bahasa juga memiliki berbagai macam jenis yang jumlahnya relatif banyak, bahkan masyarakat pada sekarang ini berbicara dalam bahasa sehari-hari mereka pun sesekali menyelipkan adanya gaya bahasa untuk bermain struktur khususnya majas. Dari sekian beberapa majas yang populer, ada beberapa majas atau gaya bahasa yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa sindiran, gaya bahasa pertentangan, dan gaya bahasa penegasan oleh (Nurgiantoro, 2013:399).

Gaya bahasa yang memiliki keindahan didalamnya akan dapat menarik perhatian pembaca, pendengar, dan penyimaknya. Hal ini dapat memberi pengaruh kepada penikmatnya untuk bisa meningkatkan asosiasi untuk dibandingkan dan dapat memperoleh makna-makna yang indah yang dapat mereka temukan. Dalam hal ini penggunaan gaya bahasa bertujuan sebagai perantara untuk mendapatkan sebuah kiasan majas yang menarik dan hidup (Laila, 2016). Penggunaan gaya bahasa juga dapat menarik unsur yang menarik pada setiap ucapan yang diucapkan.

Penggunaan gaya bahasa sangat berperan dalam pemanfaatan kekayaan bahasa-bahasa, pemakaian bentuk ragam tertentu, serta keseluruhan ciri bahasa yang diungkapkan oleh si penutur melalui pikiran dan perasaannya dalam bentuk ujaran keterampilan berbicara atau dalam bentuk berkomunikasi. Pada gaya bahasa pun juga memiliki syarat-syarat yang harus dimiliki untuk keperluan yang baik, dimana sebuah gaya bahasa dapat diterima dengan baik dari bisa dilihat melalui tiga unsur yakni kejujuran, sopan santun, dan menarik tentunya.

Dilihat dari segi kejujuran, kejujuran dalam berbahasa dalam menggunakan gaya bahasa berarti kita mengikuti adanya aturan-aturan dan kaidah yang baik dalam menggunakan gaya bahasa. Pembicara dalam mengutarakan gaya bahasanya secara terus terang menandakan ia tidak menyembunyikan pikirannya dalam merangkai kata-katanya. Gaya bahasa merupakan alat kita untuk bisa berkomunikasi dengan lancar oleh banyak orang sehingga untuk itulah kita harus memperhatikan kejujuran dalam mengucapkan tutur bicara kita melalui gaya bahasa yang kita gunakan. Kemudian dilihat dari segi sopan santun, merupakan bentuk dari menghargai dan menghormati siapa yang kita ajak berkomunikasi, khususnya pendengar. Menyampaikan apa yang kita sampaikan terhadap pendengar secara jelas berarti kita tidak membuat mereka tertekan dalam memahami apa yang kita sampaikan melalui gaya bahasa yang kita gunakan.

Dilain hal, para pendengar juga tidak terbuang waktunya untuk mendengar dan memahami apa yang kita sampaikan. Dalam menyampaikan tuturan kita pun, sopan santun dalam memperjelas gaya bahasa kita saat kita tuturkan juga dapat dinilai baik oleh yang menerima. Setelah dua kaidah yang kita pahami sudah kita

terapkan, alangkah lebih baiknya jika bahasa yang kita utarakan juga dapat menarik perhatian pendengar. Sebab, gaya bahasa harus memiliki daya tarik agar para pendengar dapat memperhatikan kita dengan baik. Gaya bahasa yang menarik dapat ditinjau dari beberapa komponen yakni bervariasi, selera humor, pengertian yang baik, dan penuh daya.

Dari adanya beberapa sumber diatas yang mengemukakan pendapat mengenai gaya bahasa, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa dapat disebut juga sebagai majas. Gaya bahasa merupakan adanya pemanfaatan dari banyaknya kekayaan bahasa. Selain itu, gaya bahasa juga dapat digunakan sebagai ragam tertentu untuk dapat memperoleh ciri-ciri bahasa dari setiap individu tau sekelompok pengguna bahasa. Gaya bahasa dapat ditinjau dari banyak sudut pandang, beberapa menganggap sulit menerima mengenai pembagian suatu bahasa yang sifatnya menyeluruh dan dapat diterima di semua pihak. Tetapi gaya bahasa dapat diterima baik oleh semua kalangan jika dalam gaya bahasa tersebut dapat membawa manfaat sesama dan tidak ada yang merasa terugikan.

b. Jenis-Jenis Gaya Bahasa

Gaya bahasa banyak ditinjau dari berbagai macam sudut pandang. Menggunakan gaya bahasa berarti membentuk sebuah cara dalam menciptakan suatu bahasa dengan memilih diksi, sintaksis, ungkapan-ungkapan, majas, dan imaji yang tepat untuk memperoleh kesan indah dan estetik dalam karya yang sedang dibuat. Gaya bahasa dapat mewakili ragam bahasa yang ada dengan mengolahnya secara baik untuk mendapatkan efek tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap

saat tiap individual atau kelompok akan selalu memanfaatkan gaya bahasa untuk bisa saling berkomunikasi agar mudah memahami setiap informasi atau pesan yang ingin saling disampaikan.

Banyaknya gaya bahasa sehari-hari di masyarakat luas menjadikan gaya bahasa memiliki banyak bermacam-macam jenis seperti gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa sindiran, gaya bahasa pertentangan, dan gaya bahasa penegasan. Salah satu yang menarik dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari yakni terdapat gaya bahasa perbandingan. Dalam gaya bahasa perbandingan ini memiliki macam-macam gaya bahasa kiasan yakni simile, alegori, asosiasi, metafora, eufimisme, personifikasi, alusi, eponim, epitet, sinekdoke, metonimia, hipalase, dan masih banyak lagi lainnya.

1. Gaya bahasa simile

Gaya bahasa simile ini merupakan perbandingan yang bersifat eksplisit, yakni ia dapat menyatakan sesuatu yang sama dengan hal yang lainnya. Oleh karena itu, ia memerlukan cara eksplisit untuk bisa menunjukkan kesamaan tersebut

2. Gaya bahasa alegori

Didalam alegori, sebagai suatu cerita yang mengandung kiasan, nama-nama tokoh bersifat abstrak dan tujuannya sudah jelas tersurat

3. Gaya bahasa asosiasi

Gaya bahasa perbandingan asosiasi ini ditampilkan secara implisit. Dua objek yang saling dibandingkan sebenarnya berbeda tetapi dianggap sama. Keduanya pun berhubungan.

4. Gaya bahasa metafora

Gaya bahasa ini membandingkan dua objek yang berbeda, tetapi memiliki sifat yang sama atau serupa.

5. Gaya bahasa eufimisme

Pada saat ada kata yang kurang baik, kita dapat menggunakan majas ini, sebagai majas yang lebih sopan dengan makna yang sama dan sepadan.

6. Gaya bahasa personifikasi

Gaya bahasa ini membandingkan sifat manusia dan benda mati. Gaya bahasa yang digunakan benda mati dapat hidup seperti sifat hidup yang dimiliki oleh manusia. Benda tersebut bersikap selayaknya manusia

7. Gaya bahasa alusi

Gaya bahasa ini menggunakan sesuatu untuk menyatakan sesuatu yang lain melalui kesamaan antar manusia, antar peristiwa, atau pun tempat yang sudah diketahui oleh orang banyak.

8. Gaya bahasa eponim

Merupakan suatu gaya yang dimana nama seseorang sering dihubungkan dengan sifat tertentu, sehingga nama tersebut dipakai untuk menyatakan sifat yang disebut itu.

9. Gaya bahasa epitet

Semacam acuan untuk menyatakan suatu sifat atau ciri khas khusus seseorang atau hal lainnya. Keterangan tersebut yakni suatu frasa deskriptif yang mengganti nama orang atau hal lainnya.

10. Gaya bahasa sinekdoke

Gaya bahasa ini semacam bahasa figurative yang menggunakan Sebagian dari suatu hal untuk bisa menyatakan keseluruhan atau sebaliknya.

11. Gaya bahasa metonimia

Suatu gaya bahasa yang mempergunakan kata-kata untuk bisa menyatakan suatu hal lainnya, karena gaya bahhasa ini memiliki ikatan yang sangat dekat.

12. Gaya bahasa hipalase

Gaya bahasa ini mempergunakan sebuah kata untuk menerangkan sebuah kata tertentu yang akan dipakai untuk menerangkan kata yang lainnya.

2.2.2 Gaya Bahasa Personifikasi

Gaya bahasa personifikasi merupakan jenis majas yang sifat-sifat insani ada pada benda tidak bernyawa seolah-olah dapat hidup seperti pada kehidupan nyata. Majas personifikasi yakni memaknai persamaan benda mati dengan manusia yang bersifat hidup. Benda-benda mati yang tidak memiliki nyawa dibuat seakan-akan dapat berbuat, berpikir, bertindak, seperti layaknya manusia, (Rahcmat Djoko Pradopo, 2005). Sejalannya dengan pendapat tersebut, gaya bahasa personifikasi merupakan gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau tidak bernyawa yang dapat seolah-olah dapat hidup dan memiliki sifat-sifat seperti manusia. Dalam memahami gaya bahasa personifikasi, membutuhkan waktu yang lebih lama karena keterkaitan yang ada dari suatu benda mati dengan adanya sifat-sifat hidup dari manusia (Keraf, 2010: 140)

Gaya bahasa personifikasi menjadi salah satu ungkapan yang sering digunakan karena relatif mudah dipahami. Didalamnya terdapat beberapa bentuk

karakteristik gaya bahasa personifikasi yang bisa digunakan untuk meneliti berbagai macam objek. Karya sastra yang didampingi dengan personifikasi akan terasa lebih hidup. Bentuk personifikasi yang membuat personifikasi sebagai salah satu gaya bahasa yang indah yakni kata yang dapat menggambarkan sifat atau sikap manusia, membandingkan benda mati seperti yang hidup, dan keadaan yang melibatkan panca indra. Hal ini memperkuat personifikasi adalah sesuatu yang keterkaitannya dengan benda mati, yakni gaya bahasa sastra yang menggunakan penggunaan bahasa non-literal (makna) untuk menyampaikan konsep dengan cara yang berhubungan. Peneliti yang menggunakan personifikasi untuk memberikan karakteristik manusia, seperti emosi (perasaan) dan perilaku (tindakan) pada hal-hal non-manusia (hewan, tumbuhan, dan gagasan). Salah satunya pernyataan "cerita melompat dari halaman" adalah contoh yang baik dari personifikasi (Neil Gaiman, 2021).

Personifikasi atau bisa disebut penginsanan yakni merupakan jenis gaya bahasa yang menggabungkan sifat, pola tingkah laku, pola berpikir dari manusia bersamaan dengan benda yang tidak memiliki nyawa, disertai dengan adanya pikiran yang abstrak (Tarigan, 2013). Dari beberapa sumber mengenai gaya bahasa personifikasi yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa personifikasi merupakan bentuk bahasa kiasan yang dapat memperlakukan benda-benda tak bernyawa menjadi hidup selayaknya manusia, serta memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh para manusia. Disinilah bentuk keterkaitan yang dapat terpikirkan lebih dalam untuk bisa dipahami makna-makna yang ada dari apa yang sedang diteliti atau dipahami. Selain itu juga, pemilihan kata atau kalimat sifat-sifat kemanusiaan yang melekat

pada benda-benda yang mati merupakan hal menarik untuk bisa diteliti lebih mendalam.

Dari beberapa sumber diatas yang berpendapat tentang adanya gaya bahasa personifikasi, dapat disimpulkan gaya bahasa personifikasi merupakan gaya bahasa yang menganggap benda-benda mati atau tak bernyawa dapat memiliki sifat-sifat kehidupan dan berperilaku hidup yang biasanya hanya dimiliki oleh insan manusia saja. Pada penelitian kali ini peneliti hendak bermaksud untuk meneliti penggunaan gaya bahasa yang berfokus pada gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* dari *youtuber* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Pada fokus penelitian yang akan dicapai ini yakni banyaknya hasil data dari penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ditemukan dari apa yang diujarkan oleh Nadia Omara dalam konten *youtubenya* berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Hal ini menarik untuk diamati karena banyaknya penggunaan gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh Nadia Omara sehingga dapat menarik perhatian para penontonnya dan dalam kata-kata kiasan personifikasinya dapat mudah dimengerti makna-makna dari setiap isinya.

2.2.3 Youtube

Adanya sebuah karya dalam bentuk tulisan sudah banyak dijumpai dikalangan masyarakat sedari zaman kuno hingga saat ini, diantaranya karya terdapat puisi, drama, cerita, dan masih banyak lagi. Tidak menutup kemungkinan pula di era zaman perkembangan modern saat ini yang semakin maju akan ilmu pengetahuannya menjadikan para masyarakat mulai banyak berpindah alih dalam menikmati sebuah karya, yang awalnya mengenal dan menikmati karya-karya

tersebut melalui karya tulisan kemudian menjadi beralih ke sebuah karya hiburan dalam bentuk gambar bergerak yang dapat dipertontonkan secara luas, yakni sebuah video. Video sendiri merupakan sebuah teknologi dari adanya sinyal elektronik dari suatu gambar yang dapat bergerak.

Pada zaman perkembangan modern saat ini adanya pemanfaatan dari sebuah karya melalui video menjadikan banyak sekali menarik minat dan perhatian para masyarakat untuk terus bisa menikmati karya ini sebagai hiburan bahkan juga sebagai edukasi dan ladang informasi. Salah satu yang menarik pula dari karya video ini telah merambah luas dan pesat menjadi konsumsi para masyarakat dengan cara mempublikasikan karya tersebut melalui jejaring internet salah satunya yakni melalui aplikasi. Aplikasi-aplikasi dari media penunjang karya-karya video ini semakin hari semakin memperluas dan menambah fitur-fitur menariknya agar bisa terus menarik perhatian para masyarakat, hal ini menjadikan tidak jauh-jauh dari sekarang aplikasi yang dapat mempublikasikan karya video yang banyak diminati salah satunya lewat media *youtube*.

Youtube juga tidak hanya sebagai ladang dalam mempublikasikan karya-karya video para pembuatnya, melainkan juga memberi keuntungan terhadap penggunaannya agar para pengguna *youtube* semakin semangat dalam terus membuat karya-karya video yang terbaik, sehingga para masyarakat terus tertarik dan menonton karya-karya video para pengguna *youtube*. Sedari tahun 2005, *youtube* hadir dan mulai ramai berisikan konten-konten dari berbagai macam karya-karya video masyarakat kemudian semakin memberi dampak ketertarikan bagi masyarakat dikala semakin majunya perkembangan ilmu teknologi dan zaman

milennial sekarang. Banyak para pengguna *youtube* berlomba-lomba untuk mempublikasikan karya-karya video mereka sebagai konten *youtube* mereka agar bisa menghibur serta menarik perhatian para penikmatnya.

Youtube adalah suatu situs *online* atau wadah media digital berupa video yang dapat diunduh, diunggah, serta dibagikan luas di seluruh media maya manapun, (Baskoro, 2019). Masyarakat menggunakan *youtube* untuk keperluan pribadi masing-masing dari untuk mencari berita, informasi, bahkan untuk sekedar mencari hiburan. *Youtube* yakni sebuah situs media jejaring sosial yang berisikan basis data yakni konten-konten video yang dapat diunggah dan diviralkan serta situs tersebut memiliki beragam informasi serta hiburan bagi semua kalangan yang membutuhkan (Sianipar, 2013). *Youtube* dirancang sebagai situs berbagi video yang populer terutama teruntuk generasi muda sekarang di era zaman perkembangan modern saat ini. Pada generasi sekarang, banyak kalangan menggunakan *youtube* untuk kebutuhan sehari-hari mereka. *Youtube* sudah seperti perisai yang memiliki dua dimensi yang berpengaruh positif maupun negatif dalam kehidupan masyarakat saat ini. Banyaknya informasi-informasi yang diberikan oleh *youtube* menjadikan *youtube* sebagai ladang sumber informasi yang cepat dan banyak dicari oleh masyarakat.

Pengaruh baik atau positif yang didapat dalam menggunakan *youtube* dengan bijak yakni menambahkan kita segudang informasi dan ilmu yang lebih, tetapi juga tidak jarang pengaruh negatif yang akan diterima oleh masyarakat yakni bila menonton konten-konten *youtube* yang tidak bermanfaat dan hal tersebut sudah pasti akan merusak moral para penonton yang menikmatinya. Terlebih lagi jika

terdapat kejadian viral, konten *youtube* akan viral jika pengguna tersebut cepat membagi konten-konten tersebut di jangkauan media luas didalam *youtube*. *Youtube* merupakan sebuah media jejaring sosial yang biasa digunakan banyak masyarakat serta viral dikalangannya (Iwantara, dkk., 2014), dan (Rohandi, 2020).

Dari uraian mengenai *youtube* yang sudah dijelaskan oleh beberapa sumber, *youtube* sebagai wadah media jejaring sosial yang terhubung oleh internet untuk bisa mewadahi masyarakat luas untuk bisa mengunggah dan mengunduh video konten-konten yang berisikan informasi, berita, dan hiburan sebagai bentuk salah satu karya. Maka pada penelitian kali ini peneliti hendak bermaksud untuk meneliti salah satu konten *youtube* dari seorang konten kreator atau *youtuber* yakni Nadia Omara. Fokus peneliti dalam meneliti konten *youtube* dari Nadia Omara ini yakni untuk mencari dan mendeskripsikan hasil data mengenai apa-apa saja gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh Nadia Omara pada konten-kontennya yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

2.2.4 Youtuber Nadia Omara

Penggunaan gaya bahasa menjadi sebuah senjata berkomunikasi dalam setiap individualisme manusia. Salah satu manfaat keterampilan berbicara dalam penggunaan gaya bahasa yakni dapat menarik perhatian para pendengarnya, yang ada pada zaman saat ini bisa melalui media massa elektronik berupa video. Video yang terus menerus dikembangkan untuk disuguhkan terhadap masyarakat luas pun juga menyajikan berbagai informasi dan hiburan yang lebih menarik perhatian serta mudah untuk dipahami, salah satunya yakni melalui *youtube*.

Youtube dapat dijadikan sebagai bentuk salah satu dari adanya produk digitalisasi yang memberi wadah untuk dicari oleh berbagai masyarakat di semua kalangan untuk mendapatkan adanya sumber-sumber informasi serta hiburan dengan mudah dan cepat. Masyarakat saat ini lebih banyak bahkan hampir dominan untuk memilih dan menyukai menonton berbagai macam konten yang dianggap dapat mewadahi banyak informasi sekaligus daripada memilih untuk membaca atau berliterasi. Kehadiran *youtube* sangatlah cepat menggeser adanya berbagai media massa lainnya. Hal ini dikarenakan adanya kecenderungan dari para pecinta *youtube* untuk dapat berkreasi, bukan hanya bisa sebagai penonton saja tetapi juga bisa menciptakan karya-karya baru yang dapat dibagikan melalui media ini. Berawal dari hobi atau kesenangan yang bermanfaat yang menghasilkan sebuah atau lebih banyak karya melalui video, menjadikan para konten kreator ini memanfaatkan *youtube* sebagai lahan dari pundi-pundi penghasilan.

Youtuber, merupakan sebutan untuk profesi yang menciptakan konten-konten yang ada pada *youtube*. Konten-konten yang dibuat dapat menghasilkan berupa gambar, tulisan, suara, dan beberapa materi yang dikemas dalam satu bentuk video dan diunggah oleh para pengguna *youtube* yang sudah jelas memiliki akun pengguna. Para pengguna *youtube* dapat menikmati semua jenis video yang ada pada *youtube* sesuai kebutuhan masing-masing. Begitu pula dengan para *youtuber* yang berprofesi untuk membagikan hasil-hasil konten mereka untuk mencari pendapatan, para *youtuber* ini bebas untuk mengunggah konten-konten mereka dengan tetap memperhatikan ketentuan dan kebijakan yang telah ditetapkan oleh media *youtube*. Pada penelitian kali ini, peneliti berfokus pada salah satu *youtuber*

yang menggunakan keterampilan berbicara yang baik serta penggunaan gaya bahasa yang bermacam-macam sehingga membuat banyak kalangan masyarakat yang tertarik untuk menontonnya termasuk peneliti sendiri, yakni Nadia Omara.

Nadia Omara adalah seorang *youtuber* yang lahir dari Banda Aceh pada tanggal 27 Oktober. *Youtuber* dengan nama lengkap Nadia Fairuz Omara ini enggan menyebutkan tahun kelahirannya, dan diketahui juga bahwa ia merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Ia pernah menempuh pendidikan di Universitas Islam Indonesia dengan mengambil jurusan hukum dan lulus pada tahun 2004. Nadia Omara juga mengungkapkan bahwa dirinya merupakan orang Melayu yang berasal dari kepulauan Riau. Pada awal karirnya, Nadia Omara menjadi sales di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang kesehatan. Kemudian ia juga pernah bekerja di bank hanya dalam beberapa tahun saja, yang pada akhirnya ia memutuskan untuk pindah di Yogyakarta dan menjadi seorang *youtuber* sejak pada tahun 2019. Sejak ia memulai kegiatan barunya dalam menjadi *youtuber*, ia mulai banyak menyampaikan konten-konten videonya sebagai bentuk karya yang mengandung informasi dan hiburan terhadap para penontonnya.

Salah satu karya videonya yang menandai awal kesuksesan karirnya sekaligus membawa nama Nadia Omara dikenal sebagai *youtuber* terkenal saat ini dalam dunia *peryoutube-an* sekaligus video pertama yang menarik perhatian pribadi peneliti yang menyebabkan ketertarikan peneliti terhadap videonya yakni karya video dengan judul “Kisah Bangsawan Terkejam Di Dunia – Elizabeth Bathory”. Nadia Omara membuat karya-karya video dengan mengutarakan berbagai macam cerita-cerita kriminal, horror, misteri, sejarah, kisah islami pada zaman nabi, dan

berbagai cerita serta fakta-fakta menarik yang banyak tidak diketahui oleh masyarakat sebagai ladang informasi dan edukasi sekaligus penghibur bagi penontonnya. Nadia Omara dalam menyampaikan tiap-tiap konten *youtubenya* selalu menggunakan gaya bahasa yang memiliki makna didalamnya dengan membawakan ciri khasnya nan unik yang dimana gaya bahasa tersebut mampu menarik perhatian para penontonnya sehingga sampai saat ini konten *youtubenya* memiliki pengikut yang sudah mencapai 4,4 juta pengikut. Caranya dalam menyampaikan tiap-tiap informasi dan cerita kepada para penontonnya menyertakan adanya penggunaan gaya bahasa yang menarik sehingga dapat memikat perhatian para penonton karna penyampaian yang baik dan mudah dimengerti. Gaya bahasa tersebut bisa meliputi personifikasi, metafora, simile, asosiasi, litotes, dan lain sebagainya.

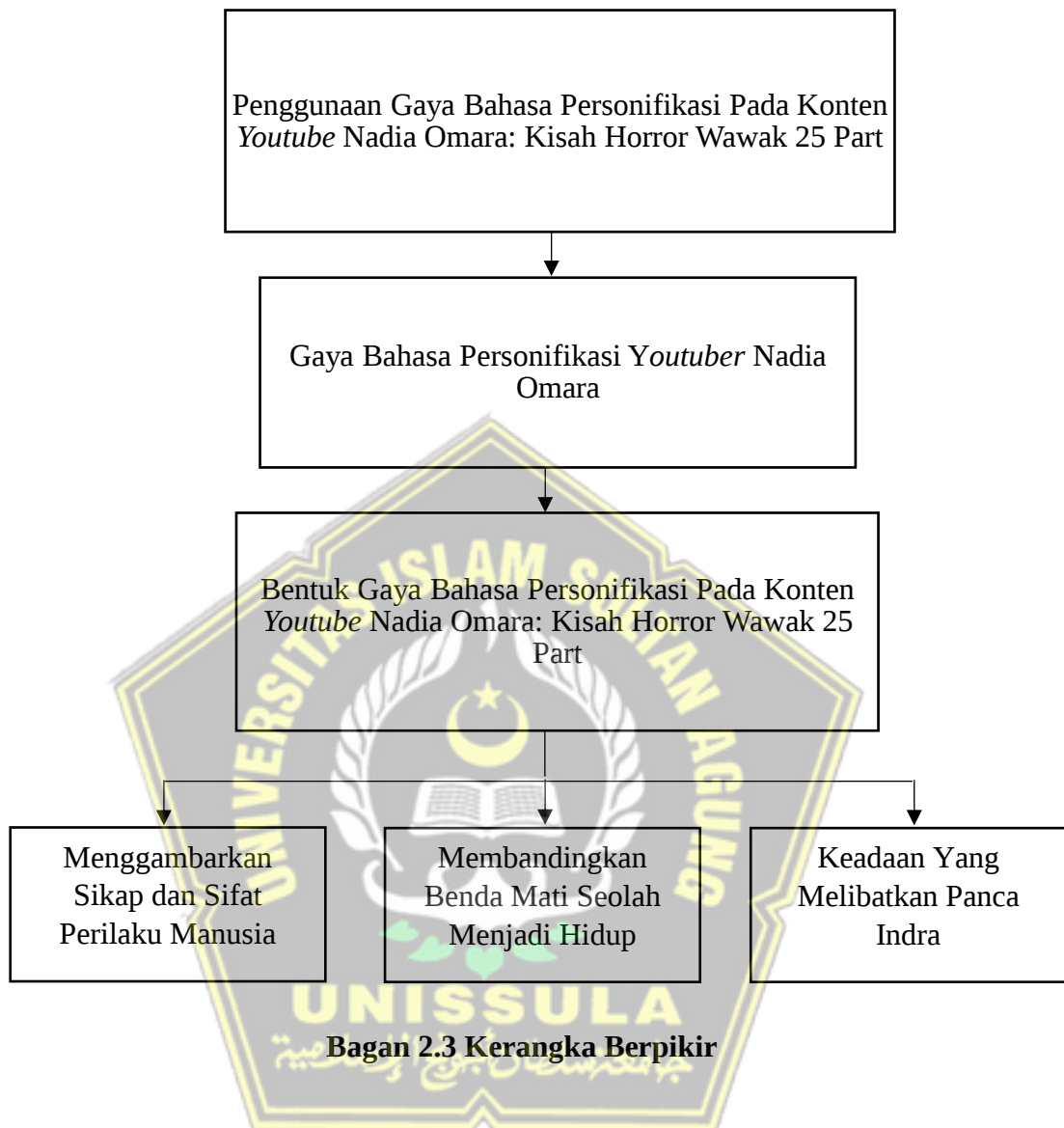
Hal ini juga didukung oleh adanya diksi lain yang digunakan oleh Nadia Omara dalam menyampaikan pesan-pesan melewati karya-karya videonya di *youtube*. Berdasarkan pernyataan yang sudah dijabarkan, adanya keberagaman gaya bahasa yang digunakan oleh Nadia Omara sangat menarik untuk diteliti. Salah satu fokus yang hendak peneliti ingin amati terhadap penggunaan gaya bahasa yang disampaikan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam menyampaikan karya-karya videonya melalui beberapa videonya dengan tema horror yang mengandung gaya bahasa kiasan personifikasi, hal ini menarik untuk diamati karena banyaknya penggunaan gaya bahasa tersebut yang Nadia Omara ungkapkan untuk bisa menarik perhatian para penontonnya dan dalam kata-kata kiasan personifikasinya dapat mudah dimengerti makna-makna dari setiap isinya. Sehingga peneliti

memilih untuk memperhatikan adanya penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang telah banyak menarik perhatian penontonnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Bahasa sangat sering kita jumpai dalam kehidupan kita sehari-hari sebagai bentuk dari alat berkomunikasi satu sama lain. Pada bahasa, dapat digunakan manusia sebagai bentuk dari penggunaan gaya bahasa, penggunaan gaya bahasa inilah yang biasa disebut majas. Dalam menyampaikan sebuah informasi melalui suatu ide, gagasan, pikiran, ataupun perasaan tidak luput jauh dari adanya penggunaan gaya bahasa yang dituturkan dari tiap penutur terhadap orang yang diajak bicara atau si pendengar lainnya. Para pelaku pengguna gaya bahasa dapat memiliki kebebasan menggunakan bahasa untuk digunakan dalam menyampaikan pesan tersendiri sehingga akan menghasilkan suatu karya yang indah dan menarik yang dapat dinikmati oleh semua penikmatnya.

Dari sini, adanya gaya bahasa dapat menciptakan karya-karya baru yang dapat dibagikan melalui media salah satunya melalui *youtube*. Pada penelitian kali ini, peneliti akan melakukan fokus terhadap penggunaan gaya bahasa dalam penyampaian kata atau pun kalimat terkhususnya pada gaya bahasa personifikasi yang ditinjau dari beberapa objek karya video konten-konten yang telah menarik banyak perhatian penonton disemua kalangan, yakni konten *youtube* oleh *youtuber* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Untuk mengetahui kerangka berpikir secara lebih jelas dan mudah dipahami maka dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah dimana diri peneliti sendiri sebagai instrumen. Metode ini juga dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk menemukan suatu informasi-informasi secara jelas dan benar (Sugiyono, 2016:9). Pada deskriptif kualitatif, memfokuskan metodenya pada penunjukkan makna, mendeskripsikan, dan menempatkan angka-angka serta kata-kata (Mahsun, 2005:174). Dalam hal ini, diartikan bahwa metode deskriptif kualitatif merupakan metode dalam meneliti sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, hal, ataupun peristiwa yang ada pada masa saat ini, (Nazir, 2011:54).

Merujuk pada metode penelitian deskriptif kualitatif yang telah diuraikan, maka peneliti akan menggunakan metode tersebut guna mengamati, menganalisis, dan mendeskripsikan hasil data penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ada pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

3.2 Desain / Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini akan dilakukan dan dapat dilakukan di mana saja atau fleksibel sesuai dengan tempat dan waktu yang tersedia bebas. Adapun metode dari penelitian ini yakni menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni dengan memaparkan hasil penelitian secara deskriptif melalui analisa mendalam dari objek yang sedang diamati. Objek yang dideskriptifkan yakni hasil analisis simak melalui

penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan adanya filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alami, dimana peneliti merupakan instrument sebagai kunci pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penggabungan, dan hasil data tersebut akan menekankan pada sebuah makna (Sugiyono, 2016:9).

Tujuan dari metode ini untuk menerangkan, menjelaskan, dan menjawab lebih dalam permasalahan yang sedang diteliti dengan mempelajarinya secara maksimal secara individu maupun kelompok. Merujuk pada adanya uraian metode yang peneliti gunakan, penelitian ini akan dilaksanakan dengan metode deskriptif kualitatif dengan fokus objek melalui konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Pada penelitian ini metode deskriptif kualitatif akan digunakan untuk mengetahui seberapa banyak penggunaan gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh *youtuber* Nadia Omara dalam menyampaikan informasi atau ceritanya melalui konten-kontennya berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

3.3 Data dan Sumber Data Penelitian

3.3.1 Data Penelitian

Data pada penelitian ini diperoleh melalui analisa mendalam dari objek yang sedang diamati yakni konten-konten *youtube* dari *youtuber* Nadia Omara. Objek yang dideskriptifkan yakni hasil analisis simak dan catat melalui penggunaan gaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh Nadia Omara pada konten-konten

youtube-nya berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Hasil yang akan didapat berupa bentuk penggunaan gaya bahasa personifikasi.

3.3.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data dari penelitian ini yakni objek dari salah seorang *youtuber* Nadia Omara melalui konten-konten *youtube*-nya berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Berikut sumber data yang akan digunakan oleh peneliti untuk menunjang hasil dari penelitian ini:

<https://docs.google.com/document/d/12nkZQalQi3ioUJ70qdEbwA3F65hSo67t/edit?usp=sharing&ouid=102974225799538797478&rtpof=true&sd=true>

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini yakni penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten *youtube* Nadia Omara dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan. Kemudian pada variabel terikat penelitian ini yakni berfokus pada konten-konten *youtube* Nadia Omara yang berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” untuk mencari dan menghasilkan data dari konten-kontennya mengenai penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ia ucapkan guna menyampaikan informasi atau cerita pada konten *youtube*-nya.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian deskriptif kualitatif, manusia sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memiliki peran sekaligus sebagai perencana,

melaksanakan pengumpulan data, menganalisis data, dan mendeskripsikan hasil-hasil data yang telah ditemukan yang pada akhirnya peneliti menjadi pelapor hasil penelitiannya, (Moleong, 2017:168). Pada penelitian ini instrument yang akan digunakan yakni peneliti sendiri. Dalam hal ini peneliti dapat menganalisis adanya penggunaan gaya bahasa personifikasi yang ada pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Dibawah ini merupakan instrumen penelitian berupa kartu data yang akan digunakan peneliti sebagai alat pengukuran dalam penelitian.

No	Kode Data	Kutipan	Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi
1.			
2.			
3.			
dst.			

Tabel 3.5 Tabel Kartu Data

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti dalam meneliti penelitian ini yakni dengan teknik simak dan catat untuk mengumpulkan seberapa banyak hasil data dari ujaran yang diucapkan oleh Nadia Omara yang mengandung kata, kalimat, frasa, dan klausa bergaya bahasa personifikasi. Teknik mengumpulkan data ini melalui analisa mendalam dari objek yang sedang diamati yakni seorang *youtuber* Nadia Omara pada konten-konten *youtube*-nya berjudul

“Kisah Horror Wawak 25 Part” dengan menggunakan teknik menyimak dan mencatat yang diuraikan sebagai berikut:

1. Teknik menyimak

Teknik menyimak untuk mengumpulkan data ini dilakukan dengan cara menyimak ujaran-ujaran Nadia Omara dalam konten-konten *youtube*-nya berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” untuk mencari kata, kalimat, frasa, dan klausa yang mengandung penggunaan gaya bahasa personifikasi.

2. Teknik mencatat

Teknik mencatat merupakan hasil dari pengamatan dari cara menyimak sebelumnya terhadap ujaran-ujaran Nadia Omara yang mengandung penggunaan gaya bahasa personifikasi pada konten-konten *youtube*-nya, kemudian hasil data yang telah ditemukan dicatat dan disertakan juga kode data di setiap sumber data pada konten-konten *youtube* Nadia Omara untuk melakukan pengecekan ulang terhadap sumber data yang akan dibutuhkan guna melakukan analisis data.

3.7 Teknik Validasi Data

Validasi data digunakan untuk mengungkapkan keabsahan dan kebenaran data yang ada sehingga hasil data penelitian dapat diterima dan dipertanggungjawabkan. Validasi data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang telah diperoleh akan dikonsultasikan lebih lanjut kepada ahli (*expert judgment*) yakni dosen pembimbing, untuk memastikan validasi data.

2. Peningkatan konsentrasi menyimak sumber data untuk memastikan tidak ada data yang terlewat.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan peneliti dalam meneliti penelitian ini yakni melalui teknik pengumpulan data sebelumnya dari simak dan baca yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan mengenai makna-makna apa saja yang ada pada kata, kalimat, frasa, dan klausa bergaya bahasa personifikasi yang diujarkan oleh Nadia Omara. Analisis data penelitian ini ditinjau dari objek yang sedang dianalisis yakni *youtuber* Nadia Omara pada konten-konten *youtubenya* berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”. Adapun Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam menganalisis data dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi sumber data konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang mengandung penggunaan gaya bahasa personifikasi.
2. Menganalisis hasil data yang ditemukan dari sumber data konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang mengandung penggunaan gaya bahasa personifikasi.
3. Mendeskripsikan hasil analisis data dari sumber data konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang mengandung penggunaan gaya bahasa personifikasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”, adalah berupa data bentuk gaya bahasa personifikasi. Hasil penelitian telah diperoleh sebanyak 55 data terdiri dari 11 data menggambarkan sikap perilaku yang biasa dilakukan oleh manusia, 23 data membandingkan benda mati seolah menjadi hidup, dan 21 data menjelaskan mengenai keadaan yang melibatkan panca indra. Hasil data gaya bahasa personifikasi tersebut ditemukan pada konten-konten *youtube* Nadia Omara berjudul “Kisah Horror Wawak 25 Part”.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten *Youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Menggambarkan Sikap dan Sifat Perilaku Manusia.

Setelah dilakukan penelitian mengenai bentuk gaya bahasa personifikasi konten-konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang menggambarkan sikap dan sifat perilaku manusia, maka hasil data dari penelitian di atas dapat dibahas sebagai berikut :

“Tiba-tiba **angin berhenti bertiup**” (A.P1.1)

Pada data A.P1.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap tindakan manusia. Sifat angin yang dapat menyebabkan adanya tekanan terhadap suatu permukaan, angin bergerak secara horizontal kapanpun dan dimanapun. Sedangkan, berhenti bertiup merupakan kata

kerja intransitif yang tidak membutuhkan objek tertentu. Berhenti bertiup biasa dilakukan manusia melalui mulutnya, berhenti bertiup dikendalikan oleh manusia itu sendiri.

“Dan **dia berjalan seperti menyeret kakinya** itu” (A.P1.2)

Pada data A.P1.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan perilaku sikap manusia. Berjalan merupakan bentuk dari kata kerja yang dilakukan oleh manusia hidup. Tetapi berjalan tidak bisa sambil dengan menyeret kaki karena menyeret kaki memiliki makna menarik paksa membawa sebuah kaki. Sedangkan membawa sebuah kaki berarti dilakukan dengan menggunakan tangan. Membawa kaki yang ada pada ujaran tersebut yakni hantu yang membawa membawa kaki buntung. Sedangkan menyeret merupakan kata kerja yang menyebabkan tindakan. Tindakan tersebut bisa dilakukan oleh manusia, bukan hantu.

“Ada **tangan yang lewat di depan matanya** mba Sisi” (A.P1.3)

Pada data A.P1.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap dari perilaku manusia. Tangan manusia tidak dapat bergerak sendiri apalagi sampai melayang-layang sendiri terkecuali karena memang tangan tersebut merupakan tangan buntung dari sesosok makhluk gaib yakni hantu. Tangan hantu bersifat fiktif karena tidak beryawa, tidak hidup. Sedangkan lewat merupakan kata sambung untuk melengkapi sebuah keterangan. Cerita yang terjadi dan diceritakan oleh Nadia Omara merupakan hal fiktif karena tangan buntung sesosok hantu yang melayang berkeliaran bebas melewati depan mata mba Sisi untuk menakut-nakuti mba Sisi.

“Ada **tangan yang mau ngambil kepala** kau” (A.P2.1)

Pada data A.P2.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku yang biasa dilakukan oleh manusia. Tangan manusia hanya bisa digerakkan atau bertindak untuk melakukan sesuatu atas kehendak gerak motorik manusia seutuhnya. Sedangkan, cerita yang diceritakan oleh Nadia Omara merupakan kejadian fiktif sesosok makhluk gaib yakni hantu yang hanya berupa tangan saja sedang melayang untuk mengambil atau meraih kepala manusia.

“Dia melotot **matanya merah menyala**” (A.P9.1)

Pada data A.P9.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku yang biasa dilakukan manusia. Mata adalah salah satu bagian dari anggota tubuh manusia yang hidup. Mata manusia hanya bisa bergerak pada bagian dalamnya yakni bola mata. Bola mata ini dapat bergerak di dalam mata dengan kehendak gerak motorik manusia sepenuhnya. Sedangkan, menyala merupakan kata kerja yang menyatakan suatu tindakan. Hal ini biasa dilakukan oleh manusia bukan makhluk gaib atau hantu.

“**Berdiri dengan lidah panjang** bercabang dua menjuntai keluar” (A.P9.2)

Pada data A.P9.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku seperti manusia. Berdiri adalah kata kerja intransitif yang tidak membutuhkan objek, berdiri merupakan tindakan bergerak yang dilakukan oleh anggota tubuh manusia yakni kaki. Kaki dapat berdiri jika manusia bertindak untuk dapat berdiri dengan kaki. Lidah panjang juga merupakan anggota tubuh manusia yang hanya bisa bergerak sesuai tindakan manusia. Hal ini

mustahil berdampingan karena kaki dan lidah berada pada posisi yang berlawanan. Kejadian yang diceritakan oleh Nadia Omara, merupakan kejadian fiktif yang dilakukan oleh makhluk gaib atau hantu yang menyalahi hal yang sudah tidak bernyawa. Berdiri dengan lidah panjang adalah cara hantu untuk menakut-nakuti manusia.

“Ada angin yang entah dari mana menerjang wajah sebelah kirinya ditampar keras” (A.P10.1)

Pada data A.P10.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku yang biasa dilakukan oleh manusia. Angin menerjang wajah kita memang bergerak sendiri tak berarah tanpa kehendak dari manusia. Sedangkan, menerjang dan menampar merupakan bentuk dari kata kerja transitif yang biasa dilakukan oleh manusia dengan membutuhkan sebuah objek.

“Wajahnya nempel di kaca” (A.P10.2)

Pada data A.P10.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku manusia. bagian wajah manusia bisa menempel jika pada jendela jika menjadi satu bagian dengan kepala manusia. Wajah dalam cerita tersebut merupakan wajah dari hantu yang tidak bernyawa. Hal tersebut bersifat fiktif karena di dunia nyata tidak ada wajah yang dapat menempel di benda-benda mati tanpa kepala utuh. Sedangkan nempel atau menempel merupakan kelompok kata kerja intransitif yang biasa dilakukan oleh manusia.

“Kepala itu menghantam-hantam dirinya ke pintu” (A.P12.1)

Pada data A.P12.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan sikap perilaku yang dimiliki manusia. Kepala merupakan

salah satu anggota tubuh manusia yang hanya dapat digerakkan oleh tindakan manusia sendiri, apalagi kepala yang normal dapat digerakkan jika menyatu bersama anggota tubuh lainnya. Sedangkan menghantam-hantam merupakan kata kerja intransitif yang biasa dilakukan oleh manusia.

“Dengan **mata** yang udah **masih berair**” (A.P15.1)

Pada data A.P15.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan adanya sifat hidup dari manusia. Mata merupakan salah satu anggota tubuh manusia yang hanya dimiliki oleh manusia. Sedangkan, berair merupakan kata kerja yang dapat menyebabkan suatu tindakan, biasanya dilakukan oleh makhluk hidup. Berair dari dalam mata merupakan suatu tindakan medis mata untuk menangis.

“**Menyisir tenda** laki-laki” (A.P25.1)

Pada data A.P25.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menggambarkan perilaku sikap manusia. Menyisir merupakan bentuk kata kerja transitif dengan menggunakan objek yang biasa dilakukan oleh manusia yakni sisir. Sisir adalah benda mati guna menyisir rambut, dan menyisir hanya dapat dilakukan oleh tindakan dari manusia. Sedangkan tenda merupakan salah satu tempat berlindung dari kain yang melekat dan menempel pada tali pendukung.

4.2.2 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten Youtube Nadia

Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Membandingkan Benda Mati Seolah Menjadi Hidup.

Setelah dilakukan penelitian mengenai bentuk gaya bahasa personifikasi konten-konten youtube Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang

membandingkan benda mati seolah menjadi hidup, maka hasil data dari penelitian di atas dapat dibahas sebagai berikut :

“Seberkas sinar merah langsung merangkak naik ke atas pepohonan yang rindang” (B.P1.1)

Pada data B.P1.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati menjadi hidup berperilaku seperti manusia. Sewajarnya sebuah cahaya dapat bergerak karena adanya keterkaitan antara rangsangan cahaya dengan tumbuhan. Pergerakan tersebut dilakukan oleh tumbuhan dengan menggerakkan zat hijau tumbuhan klorofil untuk menuju ke arah datangnya cahaya. Sedangkan cerita yang diceritakan oleh Nadia Omara berbalik fakta yakni cahaya yang dilihat sedang merangkak bergerak naik ke atas pepohonan ialah cahaya yang merupakan fiktif dari makhluk gaib yakni hantu.

“Melewati kampung yang sunyi senyap, di **kampung mati” (B.P1.2)**

Pada data B.P1.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati menjadi hidup seperti manusia. Di dalam kampung tersebut tidak ada kehidupan masyarakat yang beraktivitas seperti sewajarnya kampung yang berpenghuni masyarakat ramai pada umumnya. Kampung yang mati adalah kampung yang tidak memiliki nyawa, nyawa yang dimaksud yakni para masyarakat yang menghuni kampung tersebut. Ujaran tersebut dikatakan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena kampung merupakan kata benda yang termasuk ke dalam nama tempat, yakni sebuah kelompok rumah atau desa, sedangkan mati adalah wujud dari yang sudah tidak bernyawa.

“Dua **foto yang tertangkap pada saat mas Yuri memfoto wisata mistis mereka” (B.P1.3)**

Pada data B.P1.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati yang bertindak menjadi hidup seperti manusia. Foto merupakan benda mati. Sedangkan tertangkap merupakan bentuk pasif dari menangkap yang bias dilakukan oleh manusia. Melalui jepretan sebuah kamera. Sedangkan, cerita yang terjadi mengibaratkan adanya foto yang tertangkap dengan tangan, padahal yang dimaksud ialah foto yang tertangkap melalui jepretan kamera.

“Masuk ke **jalan desa yang membelah sawah**” (B.P1.4)

Pada data B.P1.4 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup berperilaku seperti manusia. Jalan desa masuk dalam kelas nomina kata benda yang dapat menyatakan tempat. Sedangkan, membelah merupakan suatu kata kerja transitif dengan menggunakan objek yang biasa dilakukan oleh manusia.

“Ada **hawa dingin sedingin es wak, yang menjalar di area sekitar matanya**” (B.P4.1)

Pada data B.P4.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati menjadi hidup seperti manusia. Hawa dingin merupakan lingkungan atau suasana dingin yang tidak bergerak tapi bisa dirasakan oleh manusia. Sedangkan menjalar merupakan sesuatu yang dapat merambat, hal ini biasa terjadi pada makhluk hidup seperti hewan atau tumbuhan.

“**Di depan mulut gang kecil** itu terdapat gedung rumah sakit bersalin yang sudah tidak pernah beroperasi kembali” (B.P4.2)

Pada data B.P4.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah menjadi hidup. Umumnya gang-gang jalanan entah gang kecil atau gang besar pasti bagian paling depan gang tersebut

akan ada yang namanya mulut gang, mulut gang itu biasa kita sebut tetenger. Tetenger kata benda yang termasuk ke dalam nama tempat. Tetenger masuk ke dalam kelompok benda mati. Sedangkan, mulut adalah salah satu bagian dari anggota ubuh manusia.

“Terdapat **patung ibu menyusui**” (B.P4.3)

Pada data B.P4.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati menjadi hidup seperti manusia. Sebuah patung adalah sebuah kata benda, merupakan benda mati tidak bernyawa yang tidak dapat bergerak. Sedangkan ibu menyusui merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan manusia pada umumnya, khususnya pada setiap ibu. Menyusui hanya bisa dilakukan oleh manusia dan hewan juga, yang dilakukan oleh makhluk hidup yang bernyawa.

“Pohon besar kali wak yang **cabang dahannya tu menjulang tinggi**” (B.P4.4)

Pada data B.P4.4 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup. Cabang dahan daun-daun merupakan bagian organ dari tumbuhan yang hidup dibantu oleh beberapa penunjang lainnya seperti matahari. Sedangkan menjulang masuk dalam kata kerja intransitif yang tidak memerlukan objek, bersifat alami dari satu objek yang bertindak.

“**Alat-alat masak juga kek kualiti apa tu semua udah kek beradu-adu gitu lah**, berisik” (B.P6.1)

Pada data B.P6.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup berperilaku seperti manusia. Alat-

alat masak kuali merupakan kelompok kata benda masuk ke dalam bentuk benda mati yang tidak dapat bergerak sendiri kecuali atas kehendak dari pergerakan yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan, kegaduhan merupakan kata benda yang hanya dapat tercipta melalui kerusuhan yang dilakukan oleh manusia dengan menggerakkannya sendiri. Keduanya tidak dapat bergerak saling keterkaitan karena membutuhkan manusia.

“Betul wak ternyata **lampunya memang putus**” (B.P7.1)

Pada data B.P7.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan mati seolah menjadi hidup. Lampu merupakan kata benda yang masuk ke dalam kelompok benda mati. Sedangkan putus masuk ke dalam kata kerja yang dapat menyebabkan sebuah tindakan. Hal ini biasa dilakukan makhluk hidup seperti manusia dan hewan sebagai bentuk dari tindakan yang dapat dilakukan.

“**Kuku tangannya hitam melambai-lambai**” (B.P9.1)

Pada data B.P9.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah dapat hidup berperilaku seperti manusia. Kuku jari hanya bisa bergerak dengan tindakan gerak motorik manusia sepenuhnya melalui bantuan anggota tubuh yakni tangan yang lengkap. Hal tersebut fiktif karena kuku hantu tidaklah ada di kehidupan manusia. Sedangkan melambai-lambai masuk dalam kata kerja intransitif tanpa objek yang dilakukan oleh subjek itu sendiri yakni tangan. Tangan yang dimaksud yakni tangan manusia yang bernyawa.

“Yang **kurus mata satu bertengger di pundak**” (B.P10.1)

Pada data B.P10.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah dapat hidup. Sesuatu yang kurus dan mata satu bukanlah manusia pada umumnya. Yang kurus dan mata satu dapat dimaknai menjadi dua hal yakni seseorang yang cacat, atau sesosok makhluk hantu tidak bernyawa yang bentuknya tidak beraturan. Bertengger di pundak merupakan salah satu bentuk kata kerja transitif yang biasa dilakukan oleh manusia dan bisa juga oleh hewan.

“Ada banyak kali daun kering yang berserakan di atas meja makan” (B.P11.1)

Pada data B.P11.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah dapat hidup. Daun kering merupakan benda mati yang tidak bisa bergerak sendiri sampai ke dalam rumah, bergerak sendiri sampai naik di atas meja makan. Daun-daun kering hanya bergerak alami karena adanya pergerakan dari tiupan angin disekelilingnya yang biasa ada di luar ruangan, kemudian jatuh di atas tanah. Hal tersebut mustahil terjadi karena hanya ada dua faktor yang mendukung, antara daun-daun kering tersebut dibawa oleh seseorang, atau dibawa oleh sesosok makhluk hantu tak bernyawa. Kemudian berserakan merupakan sifat alamiah dari alam yang tidak beraturan, berserakan biasa dilakukan oleh alam, terlebih angin. Manusia tidak biasa melakukan hal tersebut karena kebiasaan yang bisa dilakukan manusia semuanya dapat dikendalikan secara beraturan.

“Ada kepala yang menggelinding” (B.P12.1)

Pada data B.P12.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup. Kepala manusia merupakan salah

satu anggota tubuh manusia yang tidak dapat bergerak sendiri apalagi sampai menggelinding sendiri. Kepala menggelinding hanya ada karena kepala hantu yang buntung. Sedangkan menggelinding merupakan kata kerja yang dapat menyebabkan sebuah tindakan, hal ini biasa dilakukan oleh manusia bukan hantu yang tidak bernyawa.

“Daun-daun pohon rambutan ini memayungi jalanan”
(B.P13.1)

Pada data B.P13.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati menjadi hidup seperti perilaku manusia. Daun-daun menjuntai kebawah mengalami volume berat pada daun-daun pohon yang semakin besar dan berat akan semakin kebawah. Sedangkan, memayungi biasa dilakukan oleh manusia karena merupakan sebuah hal dalam bentuk melindungi, dapat melindungi dari panas maupun hujan. Hal ini termasuk kata kerja transitif dengan membutuhkan sebuah objek.

“Rambutnya yang basah mengeluarkan angin” (B.P13.2)

Pada data B.P13.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati yang seolah dapat hidup. Rambut yang basah merupakan sesuatu yang mati yang dimiliki manusia. Rambut basah karena terkena air, mustahil jika basah tapi dapat mengeluarkan angin. Hal ini terjadi bukan dari manusia tetapi dari makhluk hantu yang sudah tidak bernyawa. Sedangkan mengeluarkan termasuk kata kerja intransitif yang tidak menggunakan objek bias dilakukan oleh manusia untuk berbagai hal.

“Kelambu-kelambu putih mengelilingi kasur” (B.P13.3)

Pada data B.P13.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup. Kelambu merupakan benda mati yang tidak dapat bergerak sendiri apalagi sampai berlari mengelilingi kasur. Kemudian mengelilingi merupakan kata kerja yang biasa dilakukan oleh manusia. Mengelilingi merupakan kata kerja untuk bergerak, yang biasa dilakukan oleh manusia dan tidak dapat dilakukan oleh benda mati.

“Peraturan ini memang udah mandarah daging” (B.P14.1)

Pada data B.P14.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati yang seolah hidup. Peraturan merupakan kelompok kata benda yang masuk ke dalam tatanan atau petunjuk. Peraturan ada jika dibuat dan tidak ada jika memang tidak dibuat. Peraturan bersifat semu, dan mandarah daging merupakan sebuah kebiasaan yang sering dilakukan.

“Jalan ni mangkok mi so tu balek ke rumah” (B.P15.1)

Pada data B.P15.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati yang seolah dapat hidup seperti perilaku manusia. Mangkok mi so merupakan benda mati yang tidak dapat bergerak sendiri kemana-mana apalagi pulang ke rumah. Kemudian pulang merupakan kata kerja intransitif yang biasa dilakukan oleh manusia. Pulang berarti bergerak menuju rumah atau tempat lainnya. Hal ini hanya bisa dilakukan oleh kita manusia yang hidup, tidak dengan benda-benda yang mati.

“Rumah ketiga dari mulut gang” (B.P18.1)

Pada data B.P18.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati seolah hidup bersifat manusia. Di dalam gang-

gang jalanan pasti setidaknya ada beberapa rumah yang mengiringi bahkan pemukiman masyarakat. Dari yang paling depan setelah gang ada rumah pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Sedangkan, mulut merupakan salah satu anggota tubuh manusia, yang dimiliki oleh manusia.

“Di dalam satu RT dipisah jalan kecil banyak gang” (B.P18.2)

Pada data B.P18.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati yang seolah hidup. Satu RT merupakan suatu wilayah atau tempat. Di sisi lain, dipisah jalan kecil merupakan sesuatu yang biasa dikerjakan oleh masyarakat untuk bisa membagi-bagi tempat dalam satu wilayah, dengan cara memisah-misah dengan membuat jalan kecil. Hal ini hanya bisa dilakukan manusia karena jalan kecil tidak dapat menempatkan diri sendiri di tempat manapun jika bukan manusia yang membuatnya.

“Ada muka melayang depan mukanya” (B.P18.3)

Pada data B.P18.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati berperilaku seolah hidup. Wajah manusia tidak dapat bergerak sendiri apalagi sampai melayang-layang terkecuali karena wajah tersebut merupakan wajah dari kepala yang buntung sesosok makhluk hantu.

“Kepalanya berputar-putar ngeliat asal suara” (B.P24.1)

Pada data B.P24.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena membandingkan benda mati berperilaku seolah hidup seperti manusia. Kepala manusia tidak dapat bergerak sendiri sampai terbang melayang berputar-putar jika tidak lengkap dengan semua anggota tubuh lainnya. Kepala yang dapat berputar hanya dilakukan oleh manusia yang hidup, itu pun kepala tersebut tidak

dapat berputar sempurna secara menyeluruh. Kepala manusia hanya dapat digerakkan memutar sampai 90 derajat putaran saja, hanya bisa ke kanan dan ke kiri tetapi tidak sampai ke belakang. Kepala yang dimaksud dalam cerita tersebut merupakan kepala dari sesosok hantu. Kepala buntung bersifat fiktif karena di dunia manusia mustahil ada.

4.2.3 Bentuk Gaya Bahasa Personifikasi Konten-konten *Youtube* Nadia

Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” Keadaan Yang Melibatkan Panca

Indra.

Setelah dilakukan penelitian mengenai bentuk gaya bahasa personifikasi konten-konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang menjelaskan keadaan yang melibatkan panca indra, maka hasil data dari penelitian di atas dapat dibahas sebagai berikut :

“Sepasang mata menyala mengarah ke arah kami katanya”
(C.P1.1)

Pada data C.P1.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menjelaskan mengenai keadaan yang melibatkan panca indra. Sepasang mata tidak dapat bertindak untuk bisa menyala seperti sebuah benda, contohnya lampu. Sepasang mata menyala yang dimaksud, mata tersebut terbuka lebar melihat apa saja yang ingin dilihat. Hal tersebut termasuk bersifat insani yang ada pada manusia.

“Yang memang pandangannya dari tadi masih mengarah ke jendela ruang tamu di rumahnya mas Abu” (C.P1.2)

Pada data C.P1.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena menjelaskan mengenai keadaan yang melibatkan panca indra. Pandangan manusia hanya bisa digerakkan untuk bertindak sesuatu atas kehendak gerak

motorik manusia normal. Sedangkan, pandangan yang diceritakan oleh Nadia Omara merupakan pandangan makhluk gaib yakni hantu yang bersifat fiktif. Pandangan tersebut hanya berupa sepasang mata saja tengah menempel di sudut rumah sedang memandangi kita searah dengan jendela ruang tamu.

“Ada **mata jalan**” (C.P1.3)

Pada data C.P1.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Mata normal manusia hanya bisa bergerak pada bagian dalamnya saja yakni terdapat bola mata. Bola mata dapat bergerak hanya di dalam mata atas kehendak gerak motorik manusia seutuhnya. Sedangkan, jalan merupakan kata kerja verba yang dapat bergerak dan bertindak yang biasa dilakukan oleh kaki manusia ataupun hewan.

“Kek **digantungkan** gitu lho **sama kesadaran dia**” (C.P2.1)

Pada data C.P2.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Digantungkan merupakan bentuk dari kata pasif dari menggantungkan, yang dilakukan oleh manusia. Sesuatu apapun dapat digantungkan oleh manusia terhadap benda-benda mati. Sedangkan kesadaran merupakan kata ganti yang biasa digunakan untuk menjelaskan kata kerja yang menyatakan tindakan. Kesadaran yakni sebuah perbuatan mengenai sebuah keadaan.

“Cia sampe kaki wak, **setengah badan yang lagi terbang rendah**” (C.P2.2)

Pada data C.P2.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Badan manusia tidak dapat bergerak terbang melayang-layang sendiri terkecuali karena memang badan tersebut

merupakan badan buntung dari sesosok makhluk gaib yakni hantu, terlebih lagi hanya setengah badan saja. Sedangkan terbang termasuk kata kerja yang subjeknya melakukan sebuah aktivitas.

“Badannya pun kek tembus pandang gitu wak” (C.P3.1)

Pada data C.P3.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Badan merupakan anggota tubuh milik manusia, manusia adalah makhluk hidup. Sedangkan tembus pandang adalah sesuatu yang dapat dilihat dibaliknya, atau tembus cahaya. Hal tersebut hanya dimiliki oleh makhluk yang sudah mati yakni hantu. Badan tembus pandang ini dikarenakan *qadarullah* dari Yang Maha Kuasa, karena memang sesosok makhluk gaib atau hantu ini merupakan makhluk yang sudah mati, makhluk yang sudah tidak bernyawa.

“Tiba-tiba mendengar suara dikupingnya seperti seseorang yang berteriak matikan suaranya” (C.P3.2)

Pada data C.P3.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan adanya panca indra. Suara merupakan sebuah bunyi yang diciptakan melalui ucapan manusia. Bunyi tersebut bersifat hidup karena berasal dari ucapan manusia. Kejadian yang diceritakan Nadia Omara, suara yang terdengar di telinga tersebut bukanlah suara dari manusia yang hidup tetapi suara hantu yang sudah tidak bernyawa. Makhluk gaib atau hantu tidak dapat membisikkan kita sesuatu yang memunculkan bunyi-bunyian suara karena suara-suara tersebut pada dasarnya terdengar karena imajinasi dari pikiran kita sendiri yang menciptakannya. Bunyi tersebut bersifat hidup karena berasal dari ucapan manusia. Sedangkan berteriak masuk sebagai kata kerja yang menimbulkan

tindakan dari manusia. Suara teriakan yang diceritakan hanyalah ilusi semu yang dimainkan oleh hantu untuk menakut-nakuti manusia.

“Tapi **hentakan bakiak tu** dah kayak **muter-muter muter-muter di sekitar kamar Nina** itu” (C.P6.1)

Pada data C.P6.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Bakiak merupakan benda mati. Bakiak masuk dalam kategori benda mati, bakiak merupakan alas kaki yang terbuat dari terompah kayu tradisional yang biasa dipakai manusia zaman kuno sebagai alas kaki mereka. Bagaimana bisa sebuah bakiak dapat bergerak menghentak-hentakkan dirinya sendiri jika bukan dari gangguan sesosok hantu yang sudah tidak bernyawa. Sedangkan berputar-putar merupakan sebuah kata kerja intransitif tanpa memerlukan objek yang biasa dilakukan manusia.

“Tapi masa teror ini wak **bakiak berjalan berputar-putar** di sekitar kamar Nina itu” (C.P6.2)

Pada data C.P6.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Bakiak merupakan benda mati. Bakiak adalah alas kaki yang terbuat dari terompah kayu tradisional yang biasa dipakai manusia zaman kuno sebagai alas kaki mereka. Bagaimana bisa sebuah bakiak dapat berjalan sendiri jika bukan dari gangguan sesosok hantu yang sudah tidak bernyawa. Ujaran tersebut dikatakan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena bakiak masuk dalam kelompok benda mati, bakiak adalah alas kaki yang terbuat dari terompah kayu tradisional yang biasa dipakai manusia zaman kuno sebagai alas kaki mereka. Bagaimana bisa sebuah bakiak dapat berjalan sendiri berputar-putar jika bukan dari gangguan sesosok hantu yang sudah tidak

bernyawa. Sedangkan berputar-putar merupakan sebuah kata kerja intransitif tanpa memerlukan objek yang biasa dilakukan manusia.

“Suara itu kek berputar-putar gitu lho wak” (C.P7.1)

Pada data C.P7.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Suara merupakan benda mati dalam bentuk bunyi yang berasal melalui sebuah ucapan atau perkataan yang tidak dapat bergerak dari mulut manusia atau benda lainnya. Sedangkan berputar-putar merupakan kata kerja intransitif yang tidak memerlukan objek. Biasanya dapat dilakukan sendiri oleh makhluk hidup seperti manusia.

“Bunyi lonceng itu wak kek lagi muter-muter disitu aja” (C.P8.1)

Pada data C.P8.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Bunyi lonceng merupakan bunyi dari sebuah benda lonceng yang merupakan kelompok kata benda masuk pada benda mati. Bunyi lonceng ada melalui gerakan yang hanya dapat berbunyi atas tindakan dari pergerakan yang dilakukan oleh manusia. Biasanya lonceng akan berbunyi jika tangan manusia menggerakkannya dengan cara menggoyangkan lonceng tersebut.

“Aku dengar ada suara nafas dari atas kepala kau” (C.P9.1)

Pada data C.P9.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang juga melibatkan dengan panca indra. Suara nafas tidak bisa didengar karena volume suara nafas umumnya hampir tidak terdengar jelas oleh pendengaran manusia. Suara nafas juga letaknya berada diantara hidung dan mulut. Hidung manusia berada menempel pada wajah manusia. Mustahil suara nafas yang berasal dari hidung yang menempel di wajah, dapat terdengar di atas kepala. Hal

itu terjadi karena gangguan dari makhluk hantu yang menakut-nakuti manusia. Sedangkan dari atas kepala merupakan kelompok keterangan tempat.

“Dia ngerasa hawa di sekitar tempat wudlu itu betul-betul mencekam” (C.P10.1)

Pada data C.P10.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan dengan panca indra. Keadaan angin tiap malam memanglah dingin dan sering dianggap keadaan angin malam membuat sekitar tempat menjadi sepi dan sunyi. Hawa masuk kedalam kategori kata benda yang menyatakan tempat. Sedangkan, mencekam merupakan salah satu kata kerja transitif yang membutuhkan objek yakni memegang erat yang biasa dilakukan oleh tindakan dari gerakan manusia. Tetapi alam bisa menyesuaikan untuk menggunakan kata kerja tersebut salah satunya untuk menggambarkan suatu keadaan lingkungan.

“Yang hitam berlendir menjilati tengah” (C.P10.2)

Pada data C.P10.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Sesuatu yang hitam berlendir tidak diketahui pasti merupakan wujud dari sesuatu apa atau pun siapa. Menjilati tengah merupakan salah satu bentuk kata kerja transitif yang biasa dilakukan oleh manusia yang hidup. Kata kerja ini biasa dilakukan untuk makan atau membersihkan.

“Yang lukanya busuk melingkar di kaki” (C.P10.3)

Pada data C.P10.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Sesuatu yang lukanya busuk belum tentu berasal dari tubuh manusia, bisa dari tubuh hewan atau makhluk lainnya bahkan makhluk fiktif yang tidak bernyawa. Kemudian melingkar di kaki

merupakan salah satu kata kerja intransitif yang biasa dilakukan oleh manusia, biasa dilakukan oleh anak-anak dan bisa juga oleh hewan seperti ular.

“Nanti juga waktu yang menjawab” (C.P11.1)

Pada data C.P11.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Waktu masuk kedalam kategori pronomina yakni kata keterangan. Waktu adalah rangkaian proses yang sedang berlangsung dan tidak dapat berhenti. Sedangkan menjawab merupakan kata kerja transitif yang membutuhkan objek, biasanya dilakukan oleh manusia menggunakan berbagai media sebagai bentuk kegiatan menjawab dari sebuah ucapan atau perkataan.

“Suara roda kursi belajarnya yang bergeser” (C.P13.1)

Pada data C.P13.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Suara pergeseran dari benda mati dan berbobot seperti kursi roda tidak dapat muncul sendiri jika tidak ada manusia yang menggesernya. Hal ini fiktif karena hantu tak bernyawa tidak dapat melakukannya. Sedangkan bergeser merupakan kelompok kata kerja intransitif tanpa objek yang biasa dilakukan oleh manusia.

“Dibukalah matanya posisi telentang” (C.P18.1)

Pada data C.P18.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena melibatkan keadaan yang menggunakan panca indra. Mata dapat terbuka jika dihendaki dari tindakan gerak manusia, dan telentang merupakan kata kerja intransitif yang biasa dilakukan oleh manusia. Mata tidak bisa terbuka dengan posisi telentang karena telentang adalah posisi berbaring. Mata terbuka jika dan bisa

menghadap ke atas bukan karena telentang tetapi karena kepala yang menghadap ke atas.

“Genangan air yang masih mengalir” (C.P25.1)

Pada data C.P25.1 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Genangan air tidak dapat mengalir sendiri jika tidak ada sumber yang mengalirkan air terus menerus. Sumber air dapat mengalir salah satunya melalui keran air yang dihidupkan oleh manusia atau alam dari dataran tinggi ke rendah misalnya air terjun. Sedangkan, kata masih merupakan kelompok adverbial atau kata keterangan yang biasa digunakan untuk melengkapi kata lainnya.

“Matanya kosong” (C.P25.2)

Pada data C.P25.2 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan adanya panca indra. Mata merupakan salah satu bagian dari anggota tubuh manusia yang hidup. Sedangkan kosong masuk kedalam kelas adjektiva atau kata sifat. Kosong yakni sesuatu yang tidak berisi, sesuatu yang tidak memiliki apa-apa didalamnya.

“Suara azan yang bersahutan” (C.P25.3)

Pada data C.P25.3 dikategorikan sebagai bentuk gaya bahasa personifikasi karena keadaan yang melibatkan panca indra. Suara azan merupakan sebuah bunyi yang diciptakan melalui ucapan manusia. Bunyi tersebut bersifat hidup karena berasal dari ucapan manusia. Sedangkan bersahutan merupakan bentuk dari menjawab, hal ini bersifat semu karena dapat terjadi oleh manusia atau pun alam.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” terdapat 55 data terdiri dari 11 data menggambarkan sikap perilaku yang biasa dilakukan oleh manusia, 23 data membandingkan benda mati seolah menjadi hidup, dan 21 data menjelaskan mengenai keadaan yang melibatkan panca indra yang telah ditemukan. Data gaya bahasa personifikasi dalam konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” yang mengiaskan benda-benda yang mati dan sesuatu yang sudah tidak bernyawa dapat bertindak, berbuat, melakukan, dan berbicara seperti manusia. Hal ini menjadikan cerita-cerita yang ada dalam konten-konten *youtube* tersebut membuat penasaran dan dapat menarik perhatian para penontonnya.

5.2 Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas maka yang bisa menjadi saran penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pembaca, penelitian penggunaan gaya bahasa personifikasi yang terdapat dalam konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” ini dapat menjadi tambahan bahan referensi dalam menganalisis unsur penggunaan gaya bahasa personifikasi.

2. Bagi mahasiswa, penelitian penggunaan gaya bahasa personifikasi yang terdapat dalam konten *youtube* Nadia Omara “Kisah Horror Wawak 25 Part” ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk karya yang memanfaatkan penggunaan gaya bahasa personifikasi.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan tambahan referensi serta acuan bagi peneliti selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, F. 2001. Personifikasi, Depersonifikasi, dan Makna Kias Dalam Lirik Lagu Wagakki Band. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(3), 209-215.
- Baskoro, A. 2009. Panduan Praktis Searching di Internet. Jakarta: *PT Trans Media*.
- Faqihuddin, Syarif. 2017. Gaya Bahasa Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Gaya Bahasa Di SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(1), 76-82.
- Galingging, Fridska Hartaty Br. 2021. Gaya Bahasa Pengunjung Hotel dan Restoran Dalam Menyikapi New Normal Covid-19 Melalui Telepon. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 161-171.
- Herdiana. 2021. Gaya Bahasa Pada Artikel Surat Kabar Pikiran Rakyat. *DIKSATRASIA*, 5(1).
- Keraf, Gorys. 2009. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: *Gramedia Pustaka Utama*.
- Laila, M., P. 2016. Gaya Bahasa Perbandingan dalam Kumpulan Puisi Melihat Api Bekerja Karya M Aan Mansyur (Tinjauan Stilistika). *Jurnal Gramatika*, 2 (2), 79994, 146-163.
- Madina, La Ode. 2020. Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Novel “Aku Mencintaimu Shanyuan” Karya Es Pernyata. *ATAVISME*, 18(1), 45-52.
- Mahsun. 2005. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: *Raja Grafindo Persada*.
- Mersytha, Neng Chyta. 2021. Gaya Bahasa Dalam Novel OTW Nikah Karya Asma Nadia. *Universitas Galuh*.
- Moleong, J. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: *PT. Remaja Rosdakarya*.
- Nawastuti, Tasya Oktavia. 2021. Personifikasi Penggunaan Bahasa Dalam Kumpulan Cerpen “Aku Kartini Bernyawa Sembilan. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nina. 2020. Analisis Gaya Bahasa Dalam Iklan Pesona Pariwisata NTB Pada Konten Youtube. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(1), 71-76.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: *Gadja Mada University Press*.
- Payuyasa, I Nyoman. 2019. Potret Indonesia dalam Novel Sirkus Pohon Karya Andrea Hirata: Sebuah Kajian Sosiologi Sastra. *Sirok Bastra*, 7 (1).
- Pradopo, Rachmad Djoko. 2005. Beberapa Teori Sastra, Metode, Kritik, dan Penerapannya. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*.

- Praswidyo, Yogie. 2021. Gaya Bahasa Kiasan Dalam Bahasa Iklan Di Majalah *Steady Fashion*. *Universitas Bung Hatta*.
- Sianipar, A., P. 2013. Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, 2 (3), 1–10.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: *Alfabeta*.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: *Alfabeta*.
- Sumiaty. 2020. Pengungkapan Ciri Pribadi Melalui Gaya Bahasa Pada Novel Heksalogi Supernova Karya Dewi Lestari: Kajian Stilistika. (Disclosure of Personal Characters through Language Styles in Dewi Lestari's Supernova Hexalogy Novel: Stilistics Study). *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(3), 113-123.
- Sutopo, H. 1997. Metodologi Penelitian Kualitatif (Metodologi Penelitian untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya). Surakarta: *Universitas Sebelas Maret Surakarta Press*.

