

GAYA BAHASA PERSONIFIKASI DALAM KUMPULAN CERPEN "THE STORY FROM ZELDA" KARYA ZELDA MAHARANI, PENYANDANG DISABILITAS: KAJIAN STILISTIKA

Romalita Manik, Hespi Septiana

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya,
romalita.22198@mhs.unesa.ac.id, hespiseptiana@unesa.ac.id.

Informasi Artikel	ABSTRAK
Submit: 3 – 7 – 2026 Diterima: 16 – 7 – 2026 Dipublikasikan: 30 – 7 – 2026	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam kumpulan cerpen "The Story From Zelda" karya Zelda Maharani serta mengungkap makna stilistika yang terkandung di dalamnya beserta fungsi stilistika dalam cerpen. Penelitian ini menggunakan pendekatan stilistika dengan metode deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah kumpulan cerpen "The Story From Zelda", sedangkan data penelitian berupa kalimat atau ungkapan yang mengandung gaya bahasa personifikasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik baca dan catat, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis stilistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam kumpulan cerpen "The Story From Zelda" ditemukan 24 data gaya bahasa personifikasi yang meliputi personifikasi konsep abstrak, auditif, sensorik, gerak, benda mati, dan alam. Personifikasi konsep abstrak menjadi bentuk yang paling dominan. Selain itu, ditemukan makna konotatif, emotif, dan kontekstual, dengan makna konotatif sebagai makna yang paling banyak digunakan. Personifikasi dalam cerpen merepresentasikan pengalaman batiniah dan sensoris pengarang sebagai penyandang tunanetra melalui sensasi nonvisual dan pengalaman psikologis. Gaya bahasa tersebut berfungsi memperkuat emosi, konflik batin tokoh, serta membangun daya imajinasi pembaca. Kata kunci: gaya bahasa, personifikasi, stilistika, cerpen, disabilitas
Penerbit	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia	This study aims to identify and describe the forms of personification employed in the short story collection The Story From Zelda by Zelda Maharani and to examine the stylistic meanings and functions conveyed through their use. The study adopts a stylistic approach and employs a qualitative descriptive research method. The primary data source is the short story collection The Story From Zelda, while the data consist of sentences and expressions containing personification. Data were

collected through reading and note-taking techniques and analyzed using stylistic analysis.

The findings indicate that 24 instances of personification were identified in the short story collection. These include the personification of abstract concepts, auditory elements, sensory experiences, movement, inanimate objects, and natural phenomena, with the personification of abstract concepts being the most dominant category. The analysis also reveals the presence of connotative, emotive, and contextual meanings, among which connotative meaning occurs most frequently. The use of personification in the stories reflects the author's inner experiences and sensory perceptions as a visually impaired writer, particularly through non-visual sensations and psychological experiences. Furthermore, personification functions to intensify emotional expression, portray the characters' inner conflicts, and stimulate readers' imagination.

Keywords: figurative language, personification, stylistics, short stories, disability

PENDAHULUAN

Sastra sebagai sarana ekspresi tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media estetik yang mampu membangkitkan emosi dan menciptakan keindahan. Sastra lahir dari hasil ekspresi rasa, pengalaman, ide, dan keyakinan pribadi pengarang. Sebagai sebuah seni, sastra memungkinkan pengarang menggunakan bahasa dengan indah, menyampaikan gagasan secara orisinal, serta menyelipkan makna-makna tersirat (Astuti, 2023: 15). Sastra juga menjadi media ekspresi diri pengarang yang terwujud dari pengalaman batin, pemikiran, dan perasaannya, kemudian disampaikan melalui penggunaan bahasa yang estetik dan imajinatif.

Fenomena stilistika dalam Sastra dapat ditemukan dalam berbagai bentuk penggunaan bahasa yang bersifat kreatif dan berbeda dari bahasa sehari-hari. Hal ini terutama tampak dalam karya sastra seperti novel, cerpen, puisi, dan drama, ketika pengarang mengolah unsur kebahasaan seperti pilihan kata (diksi), majas, citraan, struktur kalimat, dan bunyi bahasa untuk membentuk keindahan serta memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Dalam karya sastra, bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menggambarkan pengalaman batin, perasaan, imajinasi, dan kehidupan sosial pengarang dengan cara yang lebih hidup dan bermakna.

Meskipun kajian stilistika sudah banyak dilakukan terhadap berbagai karya sastra, namun penelitian stilistika yang secara khusus membedah karya dari penulis tunanetra masih sangat minim ditemukan. Sebagian besar penelitian gaya bahasa selama ini bersifat "visual-sentris", di mana teori-teori gaya bahasa selalu dikaitkan dengan apa yang dilihat oleh mata. Terdapat kekosongan literatur dalam menjelaskan bagaimana estetika bahasa dibangun oleh seorang tunanetra untuk menutupi absennya persepsi visual melalui majas personifikasi. Keindahan bahasa menjadi unsur penting dalam estetika karya sastra. Gaya bahasa berperan besar dalam membentuk keindahan tersebut. Gaya bahasa adalah ciri khas pengarang dalam menyampaikan ide melalui bahasa, yang mencerminkan karakter dan kepribadian penulis. Gaya bahasa tidak hanya mencakup pemilihan kata (diksi), tetapi juga struktur kalimat, penggunaan majas, dan penciptaan citraan yang mampu membangkitkan imajinasi pembaca (Keraf, 2012: 113). Selain itu, gaya bahasa juga membantu menciptakan kesan mendalam bagi pembaca, sehingga mereka dapat merasakan nuansa, emosi, dan makna yang ingin disampaikan dalam sebuah karya.

Fenomena kebahasaan tersebut tampak nyata dalam kumpulan cerpen *The Story from Zelda* karya Zelda Maharani. Sebagai seorang tunanetra, Zelda Maharani memiliki gaya pengungkapan yang khas dalam menghidupkan suasana cerita. Penggunaan gaya bahasa atau stilistika dalam karyanya bukan sekadar hiasan, melainkan cermin jiwa pengarang. Menurut Keraf (2012: 113) gaya bahasa berperan sebagai sarana pengungkapan pikiran melalui bahasa yang khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis. Gaya bahasa menjadi seni menulis yang bertujuan meyakinkan dan memberi kesan mendalam bagi pembaca.

Penyandang tunanetra memiliki keterbatasan dalam menangkap rangsangan cahaya dan visual, sehingga hanya mengandalkan indra-indra lain seperti pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasa untuk memahami lingkungan di sekitarnya. Pengalaman hidup tanpa bantuan visual ini membentuk pola pikir dan cara berkomunikasi yang khas, di mana informasi dunia luar tidak lagi diproses melalui gambar, melainkan melalui resonansi suara, tekstur benda, serta kepekaan intuisi yang mendalam. Dalam konteks kreativitas dan penulisan karya sastra, kondisi tunanetra melahirkan perspektif estetika yang unik dan berbeda dari penulis pada umumnya. Karena tidak terikat pada citraan visual, seorang tunanetra mampu mendeskripsikan dunia dengan cara yang lebih intim dan sensoris. Mereka cenderung menggunakan bahasa yang kaya akan nuansa rasa dan suara, sehingga objek-objek yang bagi orang awam hanya dilihat secara fisik, bagi seorang tunanetra bisa "dihidupkan" melalui imajinasi yang bersumber dari pengalaman indrawi non-visual. Hal inilah yang membuat gaya bahasa mereka, terutama dalam penggunaan majas personifikasi, menjadi sangat menarik untuk dikaji secara ilmiah (Hidayat, 2020: 45).

Cerpen "*The Story from Zelda*" karya Zelda Maharani menarik untuk dikaji karena ditulis oleh seorang penyandang tunanetra. Kondisi tersebut memberikan kekhasan tersendiri dalam cara pengarang memandang dan menggambarkan dunia sekitarnya. Pengalaman hidup sebagai tunanetra memungkinkan munculnya sudut pandang dan kepekaan yang berbeda dibandingkan pengarang pada umumnya yang dapat melihat secara visual. Dalam konteks ini, gaya bahasa personifikasi menjadi menarik untuk diteliti karena dapat menunjukkan bagaimana penulis menghadirkan kehidupan pada benda-benda mati atau konsep abstrak sebagai bentuk imajinasi dan persepsi uniknya terhadap dunia.

Kajian Stilistika terhadap karya sastra yang ditulis oleh penyandang disabilitas netra masih tergolong terbatas, khususnya pada karya pengarang muda seperti Zelda Maharani. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada unsur intrinsik, pesan moral, atau hanya menganalisis satu hingga dua cerpen secara parsial, sehingga kajian mengenai kekhasan penggunaan bahasa sebagai representasi pengalaman sensorik pengarang belum dilakukan secara komprehensif. Oleh karena itu, pendekatan stilistika diperlukan untuk mengungkap karakteristik gaya bahasa yang muncul sebagai representasi pengalaman inderawi dan pengalaman batin pengarang. Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bentuk, makna, dan fungsi gaya bahasa personifikasi dalam seluruh kumpulan cerpen *The Story from Zelda*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian stilistika sekaligus memberikan perspektif baru mengenai keterkaitan antara latar belakang sensorik pengarang tunanetra dan pembentukan karakteristik estetika dalam karya sastra Indonesia.

Kajian stilistika terhadap cerpen ini diharapkan dapat mengungkap bentuk, makna, dan fungsi gaya bahasa personifikasi yang digunakan oleh Zelda Maharani, serta memperlihatkan keunikan ekspresi sastra dari penulis penyandang disabilitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian stilistika, tetapi juga memperkaya pemahaman tentang keragaman ekspresi dalam dunia sastra Indonesia. Selain itu, penelitian

terdahulu umumnya hanya mengkaji satu atau dua cerpen secara acak. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan melakukan analisis menyeluruh terhadap seluruh kumpulan cerpen dalam buku *The Story from Zelda*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada bidang stilistika, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai bagaimana keterbatasan fisik justru melahirkan kreativitas bahasa yang lebih intim dan mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami fenomena kebahasaan secara mendalam, terutama dalam konteks gaya bahasa yang digunakan oleh pengarang dalam karya sastra. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menelaah makna dan fungsi majas personifikasi bukan hanya dari bentuk kebahasaannya, tetapi juga dari konteks dan pengalaman batin pengarang sebagai penyandang tunanetra (Creswell, 2018: 28). Jenis penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena bahasa sebagaimana adanya, tanpa manipulasi atau perlakuan eksperimen (Moleong, 2019: 19). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menguraikan bentuk, makna, dan fungsi gaya bahasa personifikasi yang terdapat dalam cerpen *The Story from Zelda* secara sistematis, faktual, dan interpretatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat metode utama, yaitu dokumentasi, simak bebas libat cakap (SBLC), catat, dan wawancara.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis bahasa yang mengacu pada pandangan Sudaryanto (2015: 5) dan Mahsun (2017: 18). Menurut Sudaryanto, analisis bahasa adalah serangkaian prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengurai data linguistik secara sistematis agar dapat dipahami struktur, fungsi, dan maknanya. Sementara itu, Mahsun menjelaskan bahwa analisis bahasa dalam penelitian kualitatif sastra dilakukan untuk menafsirkan fenomena kebahasaan berdasarkan konteks penggunaannya dalam teks sastra secara mendalam dan interpretatif. Langkah pertama dalam analisis data adalah analisis intralingual. Analisis ini dilakukan dengan menelaah unsur-unsur kebahasaan yang terdapat di dalam teks tanpa mengaitkan dengan konteks di luar bahasa. Dalam konteks penelitian ini, analisis intralingual mencakup pengidentifikasian bentuk-bentuk majas personifikasi berdasarkan struktur kalimat, pilihan kata, dan konstruksi sintaksis yang menunjukkan adanya proses “pemberian sifat manusia” pada benda mati atau konsep abstrak. Analisis intralingual dilakukan secara teliti untuk menentukan ciri-ciri linguistik yang membentuk gaya bahasa personifikasi dalam teks cerpen *The Story from Zelda*.

Langkah kedua adalah analisis ekstralingual, yaitu menganalisis makna dan fungsi majas personifikasi dengan mempertimbangkan konteks sosial, psikologis, dan pengalaman pengarang sebagai penyandang tunanetra (Mahsun, 2017: 18-20). Analisis ekstralingual digunakan untuk menafsirkan pesan dan efek estetis yang dihasilkan dari penggunaan gaya bahasa tersebut, serta bagaimana majas personifikasi mencerminkan pandangan pengarang terhadap realitas. Tahapan ini melibatkan interpretasi makna simbolik, emosional, dan kontekstual yang muncul dalam teks.

Langkah ketiga adalah analisis padan (metode padan), yaitu metode analisis yang menggunakan alat penentu di luar bahasa itu sendiri (Sudaryanto, 2015: 7-10). Dalam penelitian ini, metode padan digunakan untuk menafsirkan fungsi gaya bahasa personifikasi dalam memperkuat tema, suasana, dan karakterisasi dalam teks cerpen. Alat penentu yang digunakan meliputi teori stilistika dan teori gaya bahasa, serta wawancara dengan pengarang yang berfungsi sebagai verifikasi konteks penciptaan karya.

Langkah keempat adalah penyajian hasil analisis data, yaitu memaparkan hasil penguraian dan penafsiran dalam bentuk uraian deskriptif. Data hasil analisis disajikan dalam tabel klasifikasi yang mencakup tiga kategori utama bentuk, makna, dan fungsi majas personifikasi disertai contoh

kutipan teks dan penjelasan interpretatif. Setiap hasil analisis didukung dengan teori yang relevan agar temuan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori gaya bahasa menurut Gorys Keraf (2009) serta Henry Guntur Tarigan (2013). Keraf (2009: 140), menyatakan bahwa personifikasi merupakan gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau sesuatu yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan. Sementara itu, Tarigan (2013: 17) menjelaskan bahwa personifikasi atau penginsanan adalah majas yang memberikan sifat-sifat manusia kepada benda mati, hewan, maupun konsep abstrak. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, personifikasi dalam penelitian ini dipahami sebagai penggunaan bahasa yang menginsankan objek non-manusia dalam teks cerpen.

Berdasarkan hasil analisa terhadap 10 cerita dalam Kumpulan Cerpen "The Story From Zelda" Karya Zelda Maharani, ditemukan 24 data yang menunjukkan penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam berbagai bagian cerita. Data tersebut diklasifikasikan dalam pola-pola personifikasi yang kemudian ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Pola Personifikasi Pada Kumpulan Cerpen "The Story From Zelda" Karya Zelda Maharani

Pola Personifikasi	Jumlah
Personifikasi Konsep Abstrak/Pengalaman Batin	10
Personifikasi Auditif/Komunikatif	5
Personifikasi Sensorik	4
Personifikasi Gerak	2
Personifikasi Benda Mati	2
Personifikasi Alam	1
Total	24

1. Personifikasi Konsep Abstrak/Pengalaman Batin

Personifikasi konsep abstrak atau pengalaman batin terjadi ketika unsur yang tidak berwujud seperti emosi, waktu, atau takdir diperlakukan seolah-olah memiliki kemampuan dan kehendak manusia yang dapat memengaruhi tindakan tokoh secara aktif. Salah satu contoh penggunaan personifikasi konsep abstrak/pengalaman batin adalah sebagai berikut:

(01)

"Lebih baik, ikuti saja kemana langkah kaki dan kata hati membawaku."

Dalam kajian stilistika, personifikasi dapat digunakan pengarang untuk menambah kesan artistik dengan cara menghidupkan sesuatu yang abstrak agar terasa lebih konkret, ekspresif, dan imajinatif bagi pembaca. Dalam kutipan tersebut, personifikasi tampak pada "langkah kaki" dan "kata hati" yang seolah memiliki kemampuan "membawa", yaitu bertindak layaknya manusia yang mengarahkan perjalanan tokoh "aku". Secara bentuk, personifikasi muncul melalui penggabungan unsur fisik (langkah kaki) dan abstrak (kata hati) sebagai penggerak tindakan, sehingga keputusan tokoh digambarkan seperti dipandu oleh entitas yang hidup. Secara ekstralingual, kalimat ini menggambarkan situasi pengambilan keputusan spontan dalam sebuah perjalanan atau tindakan hidup yang dipengaruhi intuisi dan dorongan batin. Dikaitkan dengan latar belakang pengarang sebagai penyandang tuna netra,

pengalaman ini menekankan peran intuisi dan persepsi non-visual dalam menentukan arah tindakan. Dalam teori stilistika, pemanfaatan personifikasi menunjukkan kreativitas pengarang dalam memilih dan memanfaatkan bahasa guna menghasilkan kesan reflektif serta memperkuat daya ungkap karya sastra. Fungsi stilistika personifikasi dalam kutipan diatas adalah memperkuat kesan reflektif dan emosional, sekaligus membantu pembaca memahami konflik batin tokoh secara lebih hidup melalui penggambaran "langkah" dan "hati" sebagai pemandu tindakan.

2. Personifikasi Auditif/Komunikatif

Personifikasi auditif muncul ketika unsur yang berkaitan dengan indra pendengaran seperti suara atau bunyi digambarkan seolah-olah memiliki kemampuan manusia untuk berkomunikasi, menyapa, atau menginterupsi aktivitas tokoh secara langsung. Salah satu contoh penggunaan personifikasi auditif/komunikatif adalah sebagai berikut:

(11)

"Suara Mbak Sisy si penyiar langsung menyapa pendengaranku yang baru saja rebahan selesai menjalani aktivitas perkuliahan."

Personifikasi merupakan bagian dari gaya bahasa perbandingan yang memberikan sifat-sifat manusia kepada benda mati, gejala alam, atau hal abstrak untuk menghasilkan efek estetis dan ekspresif. Dalam kutipan tersebut, konsep personifikasi tampak pada frasa "suara... menyapa pendengaranku" yang memberi sifat manusia berupa tindakan "menyapa" kepada entitas tak bernyawa, yaitu suara penyiar radio. Dari segi bentuk, personifikasi ini muncul melalui konstruksi metaforis yang menghidupkan objek abstrak (suara) menjadi seolah-olah pelaku yang mampu berinteraksi langsung dengan tokoh "aku", sehingga pengalaman auditif berubah menjadi pengalaman yang terasa interpersonal dan imersif. Secara ekstralingual, kalimat ini menggambarkan situasi seorang mahasiswa yang baru selesai beraktivitas kuliah, kemudian beristirahat sambil mendengarkan siaran radio, sehingga konteksnya berkaitan dengan rutinitas sehari-hari, relaksasi, dan pengalaman mendengarkan media audio; jika dikaitkan dengan latar belakang pengarang sebagai penyandang tuna netra, hal ini memperlihatkan bahwa pengalaman dunia banyak dibangun melalui indra pendengaran, sehingga suara menjadi medium utama untuk menangkap realitas dan membangun kedekatan dengan lingkungan. Dalam kajian stilistika, fungsi personifikasi menunjukkan bahwa penggunaan gaya bahasa tidak hanya memperindah tuturan, tetapi juga menjadi sarana pengarang untuk menyampaikan pengalaman batin dan membangun efek emosional kepada pembaca. Dari segi fungsi stilistika, personifikasi dalam kutipan tersebut berfungsi untuk memperkuat hubungan emosional antara pengarang dan pengalaman yang ia ceritakan, sekaligus mengajak pembaca ikut merasakan kedekatan itu melalui penggambaran suara yang seolah hidup.

3. Personifikasi sensorik

Personifikasi sensorik terjadi ketika rangsangan yang berkaitan dengan pancaindra seperti aroma, cahaya, atau rasa diberi sifat dan kemampuan seperti manusia yang seolah-olah dapat memengaruhi, menggoda, atau berinteraksi dengan tokoh. Salah satu contoh penggunaan personifikasi sensorik adalah sebagai berikut:

(16)

"Ah, mengapa wangi sup ini menggoda sekali,..."

Dalam kajian stilistika, personifikasi dipahami sebagai pemanfaatan bahasa kias yang memberikan atribut atau tindakan manusia kepada objek non-manusia untuk menghadirkan efek estetis serta memperkuat daya imajinatif dalam teks. Personifikasi dalam kutipan tersebut tampak pada pemberian kemampuan "menggoda" kepada aroma, yakni sesuatu yang bersifat abstrak diperlakukan seolah-olah memiliki daya tarik aktif seperti manusia. Secara bentuk, hal ini menunjukkan pengalihan sifat manusiawi ke unsur indrawi penciuman. Dari sisi ekstralingual, penggunaan ungkapan tersebut berkaitan dengan pengalaman keseharian yang menonjolkan indera nonvisual; dalam kaitannya dengan latar

belakang pengarang sebagai penyandang tuna netra, penekanan pada aspek aroma mencerminkan kepekaan yang lebih kuat terhadap penciuman sebagai sarana membangun kesan dan suasana. Dalam kajian stilistika, penggunaan personifikasi juga berfungsi sebagai strategi estetis untuk memperkaya citraan rasa dan aroma, sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional pembaca melalui pengalaman sensoris yang lebih kuat dan imajinatif. Adapun fungsi stilistika dalam kutipan tersebut adalah memperkuat efek sensoris dan emosional, sehingga objek yang digambarkan terasa lebih hidup, menggugah selera, dan mampu menarik respons imajinatif pembaca.

4. Personifikasi Gerak

Personifikasi gerak ditandai dengan pemberian kemampuan bergerak atau melakukan aktivitas fisik layaknya manusia kepada benda, bagian tubuh, atau fenomena non-manusia yang seolah-olah dapat bertindak secara mandiri. Salah satu contoh penggunaan personifikasi gerak adalah sebagai berikut:

(20)

"Tangan-tangan itu segera menutupi tubuh Rin, memeluknya dari berbagai penjuru."

Personifikasi merupakan pemindahan sifat atau tindakan manusia ke objek non-manusia untuk menghasilkan efek bahasa yang lebih hidup, ekspresif, serta memperkuat daya estetis dalam teks sastra. Personifikasi dalam kutipan tersebut tampak pada penggambaran "tangan-tangan" yang seolah memiliki kehendak dan kemampuan bertindak sendiri untuk "menutupi" dan "memeluk", padahal secara logis tindakan itu dikendalikan oleh subjek manusia yang tidak disebutkan. Secara bentuk, ini merupakan pemberian daya aktif dan otonomi pada bagian tubuh sehingga tampak hidup dan bergerak mandiri. Dari sisi ekstralingual, ungkapan ini berkaitan dengan pengalaman fisik yang kuat berupa sentuhan dan kelekatan tubuh; jika dihubungkan dengan latar belakang pengarang sebagai penyandang tuna netra, penekanan pada sensasi rabaan menunjukkan peran penting indera peraba dalam membangun suasana dan kedekatan emosional. Dalam kajian stilistika, penggunaan personifikasi berperan sebagai strategi estetis untuk menghidupkan citraan gerak dan sentuhan, sekaligus memperdalam pengalaman pembaca terhadap suasana yang dialami tokoh melalui penggambaran yang lebih imajinatif dan ekspresif. Adapun fungsi stilistikanya adalah memperkuat kesan kehangatan, perlindungan, atau bahkan desakan emosional, sekaligus menghadirkan adegan yang lebih hidup dan intens melalui dominasi pengalaman taktil.

5. Personifikasi Benda Mati

Personifikasi benda mati terjadi ketika objek tidak bernyawa seperti alat, ruang, atau benda konkret digambarkan seolah-olah memiliki kesadaran dan kemampuan untuk melakukan tindakan seperti manusia dalam memengaruhi tokoh atau situasi. Salah satu contoh penggunaan personifikasi benda mati adalah sebagai berikut:

(22)

"Pria setengah bule itu mematikan laptopnya, yang sudah bekerja keras setengah hari untuk mengurus tesisnya yang seperti hidup segan mati tak mau..."

Dalam kajian stilistika, personifikasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan bahasa kias yang digunakan pengarang untuk memberikan efek hidup pada benda mati sehingga tuturan menjadi lebih ekspresif, imajinatif, dan memiliki nilai estetis. Dalam kutipan tersebut, personifikasi tampak pada frasa "laptopnya yang sudah bekerja keras" dan perbandingan "tesisnya yang seperti hidup segan mati tak mau", karena keduanya memberi sifat dan kondisi manusia (bekerja keras, kondisi hidup) pada benda dan karya tulis yang

tidak bernyawa. Secara bentuk, personifikasi muncul melalui penggambaran laptop sebagai pelaku yang "bekerja keras" dan tesis sebagai sesuatu yang memiliki kondisi seperti makhluk hidup, sehingga objek teknologi dan hasil tulisan diperlakukan seolah memiliki pengalaman dan perjuangan. Secara ekstralingual, kalimat ini menggambarkan situasi seorang penulis atau mahasiswa yang sedang bergelut dengan proses penyelesaian tesis menggunakan laptop dalam waktu lama dan penuh tekanan. Jika dikaitkan dengan latar belakang pengarang sebagai penyandang tuna netra, pengalaman ini memperlihatkan ketergantungan pada perangkat teknologi sebagai medium utama dalam berkarya dan beraktivitas, sehingga interaksi dengan laptop menjadi sangat intens dan bermakna dalam proses produktif sehari-hari. Dalam teori stilistika, penggunaan personifikasi menunjukkan kreativitas pengarang dalam mengolah bahasa agar mampu menghadirkan efek emosional yang lebih kuat kepada pembaca. Dari segi fungsi stilistika, personifikasi ini berfungsi untuk memperkuat kesan lelah, berat, dan emosional dalam proses mengerjakan tesis, sekaligus membantu pembaca merasakan beban psikologis tokoh melalui penggambaran laptop dan tesis seolah ikut "berjuang" bersama penggunaannya.

6. Personifikasi Alam

Personifikasi alam muncul ketika unsur-unsur alam seperti angin, hujan, matahari, atau laut diperlakukan seolah-olah memiliki sifat, kehendak, dan kemampuan manusia untuk bertindak dan berinteraksi dengan lingkungan atau tokoh. Salah satu contoh penggunaan personifikasi alam adalah sebagai berikut:

(24)

"Angin dingin Desember memasuki rumah, sehingga para penghuninya terpaksa mengetatkan syal dan topi kerudung mereka."

Dalam kajian stilistika, personifikasi dipahami sebagai salah satu bentuk gaya bahasa kias yang memberikan sifat, tindakan, atau karakter manusia kepada objek non-manusia untuk menghasilkan efek estetis, memperjelas gambaran, serta menghidupkan suasana dalam cerita. Kalimat tersebut mengandung personifikasi dalam bentuk pemberian sifat atau tindakan manusiawi kepada unsur alam, yakni "angin" yang digambarkan seolah-olah mampu "memasuki rumah" seperti manusia. Secara ekstralingual, penggunaan personifikasi ini berkaitan dengan upaya pengarang menghadirkan pengalaman indrawi yang kuat, khususnya sentuhan (dingin) dan suasana ruang, yang relevan dengan latar belakangnya sebagai penyandang tuna netra; keterbatasan visual justru mendorong penguatan imaji nonvisual seperti rasa dingin yang "masuk" dan dirasakan secara fisik oleh tokoh. Dalam perspektif stilistika, penggunaan personifikasi berfungsi sebagai sarana estetis untuk memperkaya citraan, memperkuat atmosfer cerita, serta meningkatkan daya ekspresif teks cerita agar pembaca lebih terlibat secara emosional dan imajinatif. Dari sisi fungsi stilistika, personifikasi pada kutipan tersebut berperan memperjelas suasana dingin yang intens sekaligus menciptakan efek dramatis dan hidup, sehingga pembaca dapat lebih mudah membayangkan situasi dan merasakan ketidaknyamanan yang dialami para penghuni rumah.

Personifikasi yang digunakan penulis penyandang netra dan penulis non-netra pada dasarnya sama-sama memberi sifat manusia pada benda mati, tetapi dapat berbeda dalam sumber pengalaman dan cara penggambarannya. Penulis non-netra cenderung lebih banyak menggunakan citraan visual seperti warna, cahaya, dan bentuk karena mengandalkan pengalaman penglihatan, sedangkan penulis penyandang netra lebih mengandalkan indera lain seperti suara, sentuhan, bau, dan emosi dalam membangun imajinasi. Akibatnya, personifikasi dari penulis non-netra sering terasa lebih "terlihat" secara visual, misalnya menggambarkan matahari atau langit, sementara penulis netra lebih menekankan sensasi seperti bunyi, getaran, atau suasana yang dirasakan. Meskipun demikian, keduanya tetap menggunakan gaya bahasa yang sama, yaitu menghidupkan benda mati dengan sifat manusia, hanya saja cara membangun gambaran dunia dalam tulisan dipengaruhi oleh pengalaman indrawi yang berbeda.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 24 data yang mengandung gaya bahasa personifikasi, ditemukan bahwa pengarang memanfaatkan personifikasi secara konsisten untuk menghidupkan berbagai unsur nonmanusia, baik berupa benda mati, fenomena alam, bagian tubuh, unsur auditif, maupun konsep abstrak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gorys Keraf yang menyatakan bahwa personifikasi merupakan gaya bahasa yang memberikan sifat-sifat insani kepada benda mati, ide, atau hal-hal yang abstrak sehingga seolah-olah dapat bertindak seperti manusia (Keraf, 2010 : 140). Dari keseluruhan data, personifikasi digunakan untuk mengonkretkan pengalaman batin tokoh, memperjelas suasana, serta memperkuat efek emosional dalam narasi.

Berdasarkan bentuknya, personifikasi yang paling dominan adalah pemberian tindakan manusia kepada konsep abstrak. Bentuk ini ditemukan pada Data 02 (kata hati membawaku), Data 08 (kesadaran menyentak, ingatan terbang), Data 10 (rasa sakit memberikan pelajaran), Data 16 (hal-hal menyakitkan menempa), Data 17 (keadaan dan kenyataan menghantamnya), Data 20 (masalah yang mengimpitnya), Data 21 (bukti mendiamkan mereka), Data 22 (emosi sesaat meninggalkan luka), dan Data 24 (takdir berpihak).

Selain itu, bentuk yang juga cukup dominan adalah personifikasi pada unsur auditif atau bunyi, sebagaimana terlihat pada Data 01 (suara menyapa pendengaranku), Data 04 (ketukan pintu menginterupsi), Data 13 (deru ramai membawanya menjauh), Data 14 (suara lembut menyapa), Data 15 (suara wanita menginterupsi percakapan), dan Data 18 (sapaan mengalihkan Nara).

Sementara itu, bentuk personifikasi yang paling jarang muncul adalah pemberian sifat manusia kepada fenomena alam, yang hanya ditemukan secara jelas pada Data 05 (angin dingin Desember memasuki rumah). Selain itu, personifikasi pada benda teknologi juga relatif sedikit ditemukan, yaitu hanya pada Data 03 (laptop yang sudah bekerja keras), dan Data 06 (kubikel sempit yang memenjarakan). Hal ini menunjukkan bahwa fokus utama pengarang bukan pada penghidupan benda-benda fisik atau alam, melainkan pada pengalaman psikologis, emosional, dan sosial tokoh. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan personifikasi dalam karya ini sesuai dengan pandangan Burhan Nurgiyantoro yang menyatakan bahwa personifikasi merupakan bentuk pemajasan yang memberikan sifat-sifat manusia kepada benda, gejala alam, atau konsep abstrak untuk memperjelas penggambaran dan memperkuat efek imajinatif dalam karya sastra (Nurgiyantoro, 2014 : 398). Melalui personifikasi, konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembaca dapat memahami pengalaman tokoh secara lebih mendalam.

Dari segi makna, penggunaan personifikasi dalam data-data tersebut menunjukkan kecenderungan pengarang untuk memaknai berbagai pengalaman hidup sebagai sesuatu yang aktif dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Hal ini tampak pada Data 10 ketika rasa sakit digambarkan mampu memberikan pelajaran, Data 16 ketika hal-hal menyakitkan mampu menempa seseorang, dan Data 24 ketika takdir digambarkan berpihak kepada tokoh. Melalui penggambaran tersebut, pengalaman hidup tidak hanya diposisikan sebagai sesuatu yang dialami secara pasif, tetapi sebagai kekuatan yang berperan dalam proses pembentukan karakter dan pendewasaan individu. Dengan demikian, personifikasi berfungsi sebagai sarana untuk mengonkretkan pengalaman batin yang kompleks agar lebih mudah dipahami pembaca.

Dari segi fungsi stilistika, ditemukan bahwa personifikasi dalam data-data tersebut memiliki beberapa fungsi utama. Pertama, memperkuat efek emosional, sebagaimana terlihat pada Data 10, Data 16, Data 17, Data 20, dan Data 22 yang menggambarkan penderitaan, tekanan hidup, serta konflik batin secara lebih hidup dan intens. Kedua, membangun suasana dan citraan sensoris, yang tampak pada Data 01, Data 05, Data 07, Data 13, dan Data 14 melalui penghidupan unsur bunyi, aroma, serta sensasi lingkungan. Ketiga, menghidupkan proses psikologis tokoh, sebagaimana terlihat pada Data 02, Data 08, Data 11, Data 12, dan Data 23 yang menggambarkan kesadaran, ingatan, pikiran, dan perasaan seolah-olah bertindak secara aktif. Keempat, memperkuat dinamika

naratif, sebagaimana ditemukan pada Data 04, Data 15, dan Data 18 ketika bunyi atau sapaan digambarkan mampu mengubah arah peristiwa secara tiba-tiba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 24 data personifikasi dalam kumpulan cerpen *The Story From Zelda* karya Zelda Maharani yang meliputi personifikasi konsep abstrak, auditif, sensorik, gerak, benda mati, dan alam. Bentuk yang paling dominan adalah personifikasi konsep abstrak dengan 10 data.

Makna personifikasi yang ditemukan meliputi makna konotatif, emotif, dan kontekstual, dengan makna konotatif sebagai yang paling dominan. Personifikasi merepresentasikan pengalaman batin dan sensoris yang lebih banyak dibangun melalui sensasi nonvisual serta refleksi emosional dan kognitif.

Adapun fungsi personifikasi adalah sebagai sarana ekspresif untuk memperkuat pengungkapan emosi dan konflik batin tokoh serta sebagai sarana imajinatif yang mengonkretkan unsur-unsur abstrak sehingga lebih mudah dipahami pembaca.

Hasil penelitian ini dapat membantu pembaca dan peneliti sastra memahami fungsi personifikasi secara lebih mendalam, khususnya dalam mengungkap kondisi psikologis, emosi, dan pengalaman tokoh yang direpresentasikan dalam teks sastra. Pendidik disarankan menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada materi gaya bahasa, sehingga peserta didik dapat memahami fungsi personifikasi secara lebih kontekstual dan bermakna. Sedangkan bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat memperluas kajian dengan meneliti bentuk gaya bahasa lain dalam kumpulan cerpen *"The Story from Zelda"*, seperti metafora, simbol, hiperbola, dan lainnya sehingga kajian stilistika terhadap karya tersebut menjadi lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, T., Sobari, T., & Wuryani, W. (2022). Analisis Stilistika Dalam Puisi 'Sajak Doa Orang Lapar' Karya WS Rendra. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (1), 28-37.
- Arindatama, N., & Subandiyah, H. (2022). Kajian Stilistika Majas dan Citraan dalam Antologi Puisi Selamat Menunaikan Ibadah Puisi karya Joko Pinurbo. *Bapala*, 9(7), 122–134.
- Artajaya, G. S. (2020). Analisis Gaya Bahasa Dalam Antologi Cerpen Daerah Baru Karya Gede Aryantha Soethama. *Stilistika*, 8(2), 145–156.
- Cahyawijaya, R., Rahmawati, S., & Nurmala, D. (2023). Fungsi Majas Personifikasi Dalam Cerpen dan Novel Modern: Analisis Stilistika. *Jurnal Linguistika dan Sastra*, 6(3), 112–126.
- Candria, M. (2019). Stylistics: Towards a Linguistic Analysis of Literature. *Culturalistics: Journal of Cultural, Literary, and Linguistic Studies*, 3(1), 29–34.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fadhilla, I., Puspitasari, N. A., Lestari, R. A., & Rafli, M. (2023). Pengaruh Mitos Terhadap Sikap Masyarakat pada Penyandang Disabilitas dalam Cerpen Pelangi dalam Kenangan. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 88–97.
- Galingging, A., Dewi, L., & Arifin, R. (2024). Klasifikasi dan Fungsi Gaya Bahasa Dalam Prosa Indonesia Modern. *Jurnal Stilistika*, 10(2), 33–49.

- Hanifah, S. N., Yanuarsih, S., & Letreng, I. W. (2025). Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Lirik Lagu "Mahameru" Karya Dewa 19. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 5(4), 3161-3171.
- Henry, H. (2011). Stilistika. Jakarta: Jala Sutra.
- Herisna, A., Maulana, I., & Kusmayanti, D. (2026). Analisis Kumpulan Puisi "Perahu Kertas" Karya Sapardi Djoko Damono Menggunakan Pendekatan Stilistika Yang Berorientasi Pada Pemajasan. Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 19(1), 153-162.
- Hidayat, N. (2020). Kekhasan Diksi dan Gaya Bahasa dalam Prosa Penulis Disabilitas : Analisa Stalistika. Jurnal Bahasa dan Sastra, 15(2), 110-125.
- Ismail, F. D., Sudiyana, B., & Saptomo, S. W. (2020). Citraan Personifikasi Dalam Lirik Lagu-Lagu Campursari Didi Kempot. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(3), 121-133. I
- Keraf, G. (2012). Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Liana, M. E., Amila, A., Zuliani, F., & Afiffuddin, M. (2025). Analisis Gaya Bahasa Cerpen Sepotong Senja untuk Pacarku Karya Seno Gumira Ajidarma (Kajian Stilistika). RUNGGAT: Ruang Kata Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, dan Sastra, 2(2), 39-46.
- Mahsun. (2017). Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Munfarida, I., Fitriyah, L., & Sulistyowati, R. (2025). Eksplorasi Gaya Bahasa dan Nilai Estetis Melalui Analisis Stilistika. Jurnal Linguistik Terapan, 9(1), 22–40.
- Nawastuti, T. O. (2021). Personifikasi Penggunaan Bahasa dalam Kumpulan Cerpen Aku Kartini Bernyawa Sembilan. Arkhais: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2), 79–88.
- Nurgiyantoro, B. (2014). Stilistika. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Payuyasa, I. N. (2019). Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Novel Sirkus Pohon Karya Andrea Hirata. PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain, 23(2) 73-79.
- Pradopo, R. D. (2025). Penelitian Stilistika Genetik: Kasus Gaya Bahasa W.S. Rendra dalam Ballada Orang-Orang Tercinta dan Blues untuk Bonnie. Jurnal Humaniora, 24(1).
- Pradopo, R. D. (2012). Pengkajian Puisi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pramudita, D. A., & Kurniawati, W. (2024). Analisis Jenis Personifikasi dalam Puisi-Puisi Karya Hermann Hesse. E-Journal Unesa, 13(2), 1-9.
- Putri, A. A., Astri, N. D., Simanullang, R. S. P., & Tanjung, T. (2020). Analisis Gaya Bahasa Dalam Lirik Lagu Fourtwny: Kajian Stilistika. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 110-118.
- Putri, D., & Handayani, T. (2024). Analisis Bentuk dan Makna Personifikasi Pada Cerpen Modern Indonesia. Jurnal Bahasa dan Budaya, 12(1), 74–89.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2017). Stilistika: Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Saputro, Y. K., Sutejo, & Suprayitno, E. (2021). Citraan dalam Novel Tanah Surga Merah. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(1), 22–31.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sumaryono, E. (1999). *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutopo, H. B. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Tarigan, H. G. (2013). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tuharea, M., Yuwana, R., & Rengganis, T. (2023). Gaya Bahasa Sebagai Identitas Pengarang: Analisis pada Novel Indonesia Abad ke-21. *Jurnal Bahasa dan Sastra Modern*, 9(3), 66–83.
- Widyadhana, A. R. (2024). Gaya bahasa pada cerpen Odong-odong karya Seno Gumira Ajidarma: Kajian stilistika. *Rungkat: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1), 10–22.
- Zelda Maharani. (2023). *The Sstory From Zelda*. Bandung: Najmazea Publisher.

Gunakan gaya penulisan APA Style (biasanya wajib untuk jurnal pendidikan). Disarankan minimal 10-15 referensi dengan 80% dari jurnal ilmiah dalam 5-10 tahun terakhir. Bagian ini ditulis menggunakan huruf Unesa 12, justified, 1 spasi.