



Putri Suci Apriani¹
Loliek Kania Atmaja²
Elyusra³
Ira Yuniati⁴

PENGGUNAAN GAYA BAHASA DALAM FILM RANAH 3 WARNA KARYA SUTRADARA GUNTUR SOEHARJANTO

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi gaya bahasa yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya sutradara Guntur Soeharjanto. Film ini dipilih karena selain memiliki kekuatan naratif, juga menyuguhkan penggunaan bahasa yang kaya akan unsur stilistika. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan stilistika. Data berupa dialog dan narasi yang mengandung gaya bahasa dikumpulkan melalui dokumentasi dan dianalisis berdasarkan teori gaya bahasa Keraf (2008). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film ini terdapat lima jenis gaya bahasa, yaitu: personifikasi (3 data), hiperbola (13 data), metafora (14 data), perumpamaan/simile (3 data), dan euphemisme (5 data). Gaya-gaya bahasa tersebut berperan penting dalam membangun karakter, memperkuat pesan moral, serta menciptakan kedalaman emosional dalam film. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan gaya bahasa dalam film tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik yang memperkaya makna cerita dan meningkatkan daya tarik estetika film. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan kajian stilistika dan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami makna dan fungsi gaya bahasa dalam media visual.

Kata Kunci: Gaya Bahasa, Stilistika, Film, Ranah 3 Warna, Analisis Kualitatif.

Abstract

This study aims to describe the forms and functions of figurative language used in the film Ranah 3 Warna, directed by Guntur Soeharjanto. The film was selected due to its strong narrative and its rich use of stylistic language. The research method employed is descriptive qualitative with a stylistic approach. The data, in the form of dialogues and narration containing figurative language, were collected through documentation and analyzed using Keraf's (2008) theory of language style. The results show that the film contains five types of figurative language: personification (3 instances), hyperbole (13 instances), metaphor (14 instances), simile (3 instances), and euphemism (5 instances). These language styles play a crucial role in character development, reinforcing moral messages, and creating emotional depth. The study concludes that figurative language in the film serves not only as a means of communication but also as a form of artistic expression that enriches the narrative and enhances the aesthetic value of the film. This research is expected to contribute to the study of stylistics and serve as a reference for Indonesian language learning, particularly in understanding the meaning and function of figurative language in visual media.

Keywords: Figurative Language, Stylistics, Film, Ranah 3 Warna, Qualitative Analysis.

PENDAHULUAN

Gaya bahasa adalah suatu bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan kualitas berbahasa dan menjadikannya lebih menarik dengan cara memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang sudah umum Tarigan, 2013 dalam (Lase.S.M., dkk 2024:2). Sedangkan gaya bahasa menurut Guntur Tarigan

^{1,2,3,4)} Universitas Muhammadiyah Bengkulu
email: putrisuciapriani03@gmail.com¹, loliekkaniaatmaja@umb.ac.id², elyusra@umb.ac.id³, irayuniati@umb.ac.id⁴

(2009) adalah suatu bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam tuturan dan tulisan untuk meyakinkan atau mempengaruhi pendengar atau pembaca.

Menurut Keraf (2010) dan Sari. dkk., (2021:2) berpendapat Gaya atau khususnya gaya bahasa dikenal dalam retorika dengan istilah style. Kata style diturunkan dari kata latin slilus, yaitu semacam alat untuk menulis pada lempengan lilin. Keahlian menggunakan alat ini akan mempengaruhi jelas tidaknya tulisan pada pada lempengan tadi. Karena perkembangan itu, gaya bahasa atau style menjadi masalah atau bagian dari diksi atau pemilihan kata yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa atau klausa tertentu untuk menghadapi situasi tertentu sebab itu, persoalan gaya bahasa meliputi semua hierarki kebahasaan: pilihan kata secara individual, frasa, klausa, dan kalimat bahkan mencakupi pula sebuah wancana secara keseluruhan.

Menurut Nurmala. E dan Hambali. N, (2023:2) terdapat beberapa ragam gaya bahasa; (1) gaya bahasa perbandingan, diantaranya terdapat gaya bahasa perumpamaan/ smile, gaya bahasa metafora, gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa alegori, gaya bahasa eufemisme, gaya bahasa metanonimia, gaya bahasa asosiasi, dan gaya bahasa hiperbola. (2) gaya bahasa pertentangan, diantaranya terdapat gaya bahasa litotes, gaya bahasa paradoks, dan gaya bahasa antitesis. (3) gaya bahasa sindiran, diantaranya terdapat gaya bahasa ironi, gaya bahasa sinisme, dan gaya bahasa sarkasme. (4) gaya bahasa penegasan atau pengulangan, diantaranya terdapat gaya bahasa pleonasme, gaya bahasa repitisi, gaya bahasa antiklimaks, gaya bahasa klimaks, gaya bahasa ellipsis, gaya bahasa tatologi.

Menurut Zahid, (2021:1) Film salah satu media yang masih digemari oleh masyarakat, dalam dunia perfilman hal yang berbau ideologi, agama, sosial, dan hiburan mampu disisipkan di dalamnya. Jadi tidak heran jika film adalah wadah kreatifitas yang cukup efisien untuk menyampaikan pesan dari sebuah gagasan. Sehingga masyarakat saat ini bisa dikategorikan sebagai masyarakat yang berada di zaman insutri yang berkembang pada titik kulminatif, karena laju teknologi semakin menguasai sisi kehidupan masyarakat tanpa terkecuali (Nottingham, 1954:60). Laju perkembangan teknologi semakin pesat seiring berjalannya revolusi Industry, hal ini hingga pada pembuatan kertas dan penulisan sastra. Eedweard Muybridge pertama kali memperkenalkan foto bergerak pada tahun 1877, penemuan tersebut mempengaruhi para penemu di berbagai Negara. Salah satunya yang konsentrasi dalam bidang ini adalah Louis Jean Lumienere yang mengembangkan peralatan peerekam citra bergerak dan dipertujukan lah filem sinematik di sebuah kafe di Paris (Danesi, 2010:133). Pada saat itulah film menjadi komoditas yang layak dipertontonkan dikhayal ramai dan peminatnyapun semakin banyak.

Perkembangan Film di Indonesia saat ini sudah sangat berkembang dan meningkat dengan semakin banyaknya produksi film dalam negeri juga pada sisi peminatnya. Pada saat ini, industri film indonesia telah mencapai perkembangan tertinggi dalam sejarahnya. Perkembangan Film sebagai produk budaya memang memiliki peran penting dalam penyampaian pesan budaya lokal, sehingga film menjadi sarana populer dalam mengekspresikan suatu hal.

Film "*Ranah 3 Warna*" yang disutradarai oleh Guntur Soeharjanto merupakan adaptasi dari novel populer karya A. Fuadi. Film ini tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga kaya akan penggunaan gaya bahasa yang beragam. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gaya bahasa dapat mempengaruhi penyampaian pesan, karakterisasi, dan emosi dalam film. Penggunaan gaya bahasa dalam film memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan suasana dan membangun hubungan antara karakter dengan penonton. Dalam film "*Ranah 3 Warna*" kita dapat menemukan berbagai gaya bahasa yang mendukung tema besar film tentang pencarian identitas dan perjuangan hidup.

Penelitian ini mengkaji penggunaan gaya bahasa yang digunakan dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto, baik dalam dialog antartokoh maupun narasi film. Gaya bahasa yang dimaksud meliputi penggunaan majas, diksi khas, serta ekspresi kebahasaan lain yang digunakan untuk membangun suasana, menggambarkan karakter, dan menyampaikan pesan moral serta budaya. Fokus analisis terletak pada bagaimana pilihan bahasa tersebut memperkaya estetika film, menguatkan identitas tokoh, serta mencerminkan keragaman budaya dan nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan

bahwa bahasa dalam film tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik dan penyampaian nilai.

Dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto terdapat contoh penggunaan gaya bahasa sebagai berikut;
pak anto: lif, wah masih pake sepatu ini.

alif: iya pak, saya setia *sebagaimana* dia setia menemani perjalanan saya. (Soeharjanto. G,1:52:580

Perumpamaan (simile): ungkapan “*sebagaimana*” untuk membandingkan kesetiaan dirinya dengan kesetiaan sepatu

agam: kami itu *bukan anak kemarin sore*, perlakukan kami dengan adil dan manusiawi! (Soeharjanto. G, 22:22)

Metafora: Ungkapan “*anak kemarin sore*” yang digunakan oleh Agam merupakan metafora yang menggambarkan bahwa mereka bukan orang yang baru atau tidak berpengalaman, melainkan memiliki pemahaman dan pengalaman yang lebih.

Dari kedua kutipan di atas, jelas bahwa film *Ranah 3 Warna* mengandung gaya bahasa yang menarik untuk penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang gaya bahasa.

Penelitian ini juga pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya, penelitian oleh Novera. Dkk (2023) yang berjudul Penggunaan Gaya Bahasa pada Tokoh dalam Film “Mencuri Raden Saleh” menyimpulkan Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gaya bahasa pada film “Mencuri Raden Saleh” banyak menggunakan bahasa Slang atau bahasa Gaul. Persamaan penelitian ini, yaitu keduanya berfokus pada penggunaan gaya bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah sumber penelitiannya pada film Mencuri Raden Saleh, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto.

Selanjutnya, penelitian oleh Lase, dkk (2024) yang berjudul Analisis Penggunaan Gaya Bahasa dalam Dialog Film Sejuta Sayang Untuknya Karya Wiraputra Basri, menyimpulkan Penggunaan gaya bahasa dalam dialog film sejuta sayang untuknya yaitu gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa perulangan, gaya bahasa penegasan, dan gaya bahasa sindiran. Gaya bahasa perbandingan meliputi metafora, hiperbola, alegori, eufonimisme. Gaya bahasa perulangan meliputi repetisi, paralelisme, epizaukis. Gaya bahasa penegasan klimaks, pleonasme. Gaya bahasa sindiran meliputi Sinisme, ironi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah sama-sama mengkaji penggunaan gaya bahasa dalam film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji, yaitu sumber penelitiannya.

Penelitian ketiga Mujahidin Abdur Rohman (2024) yang berjudul Gaya Bahasa dalam Novel *The Lady Of The Lake* Karya Sir Walter Scott, menyimpulkan hasil penelitian menjelaskan ada beberapa gaya bahasa yang disebutkan dalam novel tersebut yaitu metafora, hiperbola, personifikasi, alegori, dan paradoks. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah sama-sama mengkaji gaya bahasa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji, yaitu sumber penelitiannya pada novel *The Lady Of The Lake* Karya Sir Walter Scott, sedangkan penelitian yang akan dikaji pada film *Ranah 3 Warna* karya sutradara Guntur Soeharjanto.

Dilihat dari penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa itu beragam bentuk dan terdapat baik makna sesuai dengan gaya bahasa itu sendiri. Sebuah kata bisa dikatakan gaya bahasa bisa dilihat dari maknanya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gaya bahasa Indonesia dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto, baik dari segi bentuk, fungsi, maupun relevansinya terhadap karakterisasi dan tema cerita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian stilistika, serta menjadi referensi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tingkat pendidikan menengah maupun tinggi

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam gaya bahasa yang

terdapat dalam film Ranah 3 Warna karya Guntur Soeharjanto. Sumber data dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa cuplikan dialog atau narasi dalam film yang mengandung unsur gaya bahasa. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) mengklasifikasikan atau mengelompokkan cuplikan film berdasarkan jenis gaya bahasa yang digunakan; (2) mengidentifikasi bentuk-bentuk gaya bahasa yang ditemukan dalam film; (3) menganalisis data dengan cara memaparkan dan menjelaskan jenis-jenis gaya bahasa berdasarkan klasifikasi yang ada; (4) menginterpretasikan data gaya bahasa untuk memahami makna dan fungsi dari penggunaannya dalam konteks film; dan (5) menyimpulkan hasil temuan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai gaya bahasa dalam film Ranah 3 Warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh setelah peneliti melakukan penelitian pada film "Ranah 3 Warna" karya sutradara Guntur Soeharjanto. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu memperoleh dan mengetahui secara rinci tentang penggunaan gaya bahasa dalam film film Ranah 3 Warna karya Guntur Soeharjanto, untuk itu peneliti menggunakan teori dari Menurut Keraf (2008) personifikasi, metafora, alegori, simile, eufemisme, alusio, sinekdoke, metonomia untuk menganalisis data penelitian ini.

Berdasarkan penentuan gaya bahasa, peneliti melakukan beberapa langkah penelitian dengan menggunakan pendekatan stilistika untuk lebih mempermudah peneliti meneliti gaya bahasa dalam film. Pendekatan stilistika mencoba menguraikan keterkaitan dan fungsi masing-masing unsur ilmu pemanfaatan bahasa dalam karya sastra ilmu yang mempelajari gaya bahasa suatu karya dan penggunaan gaya bahasa secara khusus dalam karya sastra. Endraswara (2011:71-72).

Dilihat dari hasil penelitian penggunaan gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* karya sutradara Guntur Soeharjanto, ditemukan gaya bahasa sejumlah 35 data. Data yang ditemukan dalam film *Ranah 3 Warna* karya sutradara Guntur Soeharjanto, yaitu gaya bahasa personifikasi ditemukan 3 data. Gaya bahasa hiperbola ditemukan 13 data. Gaya bahasa metafora ditemukan 14 data. Gaya bahasa perumpamaan ditemukan 3 data. Gaya bahasa eufemisme ditemukan 5 data. Beberapa hasil data gaya bahasa dalam film Ranah 3 Warna karya Gutur Soeharjanto, yaitu sebagai berikut;

a. Gaya Bahasa Personifikasi

Gaya bahasa personifikasi yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya sutradara Guntur Soeharjanto sebanyak 3 gaya bahasa personifikasi. Gaya bahasa personifikasi dalam film ini digunakan untuk memberikan kedalaman emosional pada karakter dan situasi yang sedang terjadi. Di bawah ini merupakan gaya bahasa personifikasi;

Rusdi: damai-damai semuanya, kita semua bersaudara *malu sama ibu pertiwi!!* (Soeharjanto. G, 22:45)

Personifikasi: Istilah " malu sama ibu pertiwi " memberikan sifat manusia kepada tanah air, yang menciptakan rasa kedekatan dan tanggung jawab terhadap negara.

Pak Anto: Sepatu itu harus di sayang, jangan disiksa ampe rusak kayak begini. (memberikan obat oleh kepada Alif) nih pake biar mukanya juga gak rusak. *sepatu itu sabahat manusia paling sabar, di injek-injek tetap setia.* cuma ya semakin maju dunia, orang semakin banyak yang gak sabar. sabar itu bukan fasif menunggu dengan hati yang tersiksa, tapi aktif, aktif mencari solusi, aktif pantang menyerah. tuhan itu sudah berjanji, berjalan beriringan bersama orang-orang yang sabar mengiringi sampe akhir tujuan. (Soeharjanto. G, 51:11)

"Sepatu itu sahabat manusia paling sabar, diinjek-injek tetap setia." Sepatu digambarkan sebagai makhluk hidup yang memiliki kesabaran dan kesetiaan. Sepatu diberi sifat manusia (sahabat, sabar, setia).

b. Gaya Bahasa Hiperbola

Gaya hiperbola yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya sutradara Guntur Soeharjanto sebanyak 13 gaya bahasa kiasan hiperbola. Gaya bahasa kiasan hiperbola digunakan untuk menekankan emosi dan perasaan yang dialami oleh karakter seperti pada cuplikan berikut;

agam: rus. rus. dipake sepatumu itu loh *baunya itu loh sampai sini*. (Soeharjanto. G, 24:28)

Ungkapan "baunya itu loh sampai sini" merupakan pernyataan yang melebih-lebihkan untuk menekankan betapa kuatnya bau sepatu tersebut.

Alif: Tapi tadi memang *sudah kelewatan*, kita ke sinikan niatnya untuk belajar bukan di tindas. (Soeharjanto. G, 23:27)

Ungkapan "sudah kelewatan" menunjukkan pernyataan yang melebih-lebihkan untuk menekankan bahwa situasi yang terjadi sudah melampaui batas yang wajar. Ini menciptakan kesan bahwa Alif merasa sangat terganggu oleh situasi tersebut.

c. Gaya Bahasa Metafora

Gaya bahasa yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya sebanyak 14 gaya bahasa metafora. Gaya bahasa metafora dalam film Ranah 3 Warna digunakan untuk memberikan kedalaman makna dan memperkaya pengalaman emosional penonton, seperti cuplikan berikut;

agam: *kami itu bukan anak kemarin sore*, perlakukan kami secara adil dan manusiawi. (Soeharjanto. G, 22:22)

Ungkapan "bukan anak kemarin sore" adalah metafora, karena tidak bermakna sebenarnya, tapi menyiratkan bahwa mereka sudah berpengalaman, dibandingkan dengan anak kecil atau orang baru.

bang toga: iya lah kau, kalo kamu menulis fiksi, melodrama air matamu ini pas kali digunakan saat ini, tapi kalo kau mau menulis ilmiah hapus air matamu itu. gunakan komputerku, buatkan dulu aku dua lembar dan liat media mana yang cocok dengan tulisanmu dan buktikan kau *layak jadi tetangga hamka*. (Soeharjanto. G, 54:13)

"layak jadi tetangga Hamka" metafora untuk menjadi penulis seperti Bu Ya Hamka.

d. Gaya Bahasa Perumpamaan (Simile)

Gaya bahasa simile yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya sutradara Guntur Soeharjanto sebanyak 3 gaya bahasa simile. Gaya bahasa simile dalam film ini digunakan untuk memperjelas dan memperkuat perasaan serta emosi yang dialami oleh karakter, di bawah ini merupakan kutipan majas simile:

alif: iya pak, saya setia *sebagaimana* dia setia menemani perjalanan saya. (Soeharjanto. G, 1:52:58)

Menggunakan kata "sebagaimana" untuk membandingkan kesetiaan dirinya dengan kesetiaan sepatu.

Ustad Salman: Nanti kalian akan bertemu dengan banyak sukarelawan dari Indonesia dan kami secara berkala mengirimkan bantuan kemanusiaan kepada para pengungsi sekarang ini *Anggap saja kita sedang jalan-jalan di Yordania*. (Soeharjanto. G, 1:12:00)

"*Anggap saja kita sedang jalan-jalan di Yordania*" Kalimat ini mengajak pendengar untuk membayangkan situasi yang sebenarnya serius (bantuan kemanusiaan) seolah-olah sedang santai berjalan-jalan, menggunakan kata "anggap saja" yang merupakan ciri khas perumpamaan.

e. Gaya Bahasa Eufemisme

Gaya bahasa eufemisme yang digunakan dalam film Ranah 3 Warna karya Sutradara Guntur Soeharjanto terdapat 5 gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa eufemisme dalam film Ranah 3 Warna digunakan untuk menghaluskan maksud kalimat agar lebih sopan. Seperti pada cuplikan di bawah ini;

Alif: Bapak Habibie beliau berhasil menjadi duta teknologi Indonesia di dunia, bapak Agus Salim beliau sangat ahli berdebat di PBB. mereka berdua jelas telah *mengharumkan membanggakan nama baik Indonesia* di dunia Sudah saatnya Indonesia menunjukkan kalau Indonesia bisa. (Soeharjanto. G, 1:00:46)

Menggunakan frasa "mengharumkan membanggakan nama baik Indonesia" menunjukkan cara yang positif untuk menggambarkan prestasi Bapak Habibie dan Bapak Agus Salim, tanpa menyebutkan tantangan atau kesulitan yang mungkin dihadapi.

Pak Anto: *Sepatu itu harus di sayang, jangan disiksa ampe rusak kayak begini*. (memberikan obat oleh kepada Alif) nih pake biar mukanya juga gak rusak. sepatu itu sabahat manusia paling sabar, di injek-injek tetap setia. cuma ya semakin maju dunia, orang semakin banyak yang gak sabar. sabar itu bukan fasif menunggu dengan hati yang tersiksa, tapi aktif,

aktif mencari solusi, aktif pantang menyerah. tuhan itu sudah berjanji, berjalan beriringan bersama orang-orang yang sabar mengiringi sampe akhir tujuan. (Soeharjanto. G, 51:11)

Frasa "jangan disiksa" adalah cara yang lebih lembut untuk menyampaikan bahwa sepatu seharusnya dirawat dengan baik, menghindari kata-kata yang lebih keras.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data yang ditemukan peneliti dalam film Ranah 3 Warna karya sutradara Guntur Soeharjanto, yaitu gaya bahasa personifikasi ditemukan 3 data. Gaya bahasa hiperbola ditemukan 13 data. Gaya bahasa metafora ditemukan 14 data. Gaya bahasa perumpamaan ditemukan 3 data. Gaya bahasa eufemisme ditemukan 5 data.

Gaya Bahasa Personifikasi: Gaya ini digunakan untuk memberikan sifat manusia pada objek atau konsep, sehingga emosi dan perasaan karakter dapat lebih terasa oleh penonton. Hal ini menciptakan kedalaman emosional yang mendukung pengembangan karakter dalam film.

Gaya Bahasa Hiperbola: Penggunaan hiperbola dalam film ini berfungsi untuk menekankan perasaan dan pengalaman karakter secara berlebihan, sehingga penonton dapat merasakan intensitas emosi yang dialami, seperti cinta, kesedihan, dan harapan.

Gaya Bahasa Metafora: Metafora digunakan untuk menyampaikan makna yang lebih dalam dan kompleks, dengan membandingkan dua hal yang berbeda tanpa kata penghubung. Ini membantu penonton memahami tema dan pesan yang ingin disampaikan dengan cara yang lebih kreatif.

Gaya Bahasa Perumpamaan (Simile): Simile berfungsi untuk memberikan perbandingan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga penonton dapat lebih mudah merasakan emosi yang dialami oleh karakter. Gaya ini memperkaya narasi dan memberikan warna pada dialog.

Gaya bahasa Eufemisme: Eufemisme digunakan untuk menyampaikan ide atau perasaan yang sensitif dengan cara yang lebih halus, sehingga mengurangi dampak negatif dari kata-kata yang digunakan. Ini menciptakan suasana yang lebih lembut dalam dialog dan interaksi antar karakter.

Secara keseluruhan, penggunaan berbagai gaya bahasa ini dalam "Ranah 3 Warna" tidak hanya memperkaya narasi, tetapi juga memperkuat tema dan pesan moral yang ingin disampaikan. Film ini berhasil menciptakan koneksi emosional yang mendalam antara karakter dan penonton, menjadikannya sebagai karya yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menggugah perasaan dan pemikiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan Husni Ramdani. (2020). Analisis Semiotika. *Skripsi,Tesis,Disertasi (S1)*, 53(9), 1689–1699. <http://repository.upi.edu/id/eprint/26982>
- Febriansyah, Y. (2015). Kajian Visual Drama. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Eva Nurmala, & Nabila Islamia Nazla Hambali. (2023). Penggunaan Gaya Bahasa Indonesia Dalam Film Habibie Dan Ainun 2012. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(1), 106–113. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i1.1146>
- Gunawan, I. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. PT Bumu Aksara.
- Hadi, S. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Penjasorkes di SD Negeri Kota Bengkulu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 57.
- Hoed. B. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok:Komunitas Bambu.
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2008). *BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Film 2.1.1 Pengertian Film*.
- Jurnal, T., Lase, M. S., Ndrruru, M., Halawa, N., & Bawamenewi, A. (2024). *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya ANALISIS PENGGUNAAN GAYA BAHASA DALAM DIALOG FILM SEJUTA SAYANG UNTUKNYA KARYA WIRAPUTRA BASRI*. 12(2), 327–337.
- Kurniawati, N., Fathurrohman, I., & Roysa, M. (2022). Analisis Semiotika Budaya Jawa Tengah pada Film Mangkujiwo Karya Azhar Kinai Lubis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i1.217>
- Lexy J. Moleong, M. A (2014). Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung:PT

- Remaja Rosdakarya.
- Masdudi, I. (2011). Mengenal Dunia Film. Jakarta Barat:Multi Kreasi Satudelapan.
- Meisintia. (2021). Gaya Bahasa dalam Novel *Bukan Nikah Biasa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Novera, E. S., Putriana, I. I., & Nurjanah, L. F. (2024). Penggunaan Gaya Bahasa Pada Tokoh Dalam Film “Mencuri Raden Saleh.” *LAYAR: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.26742/layar.v10i1.3103>
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta; Homerian Pustaka.
- Rahmania, N., & Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Kalimat Turunan Plural Bertingkat Hasil Gabungan Dua Klausula dalam Naskah Pidato Kenegaraan Presiden RI 2020. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i2.6194>
- Rohman, M. A. (2024). Gaya Bahasa Dalam Novel the Lady of the Lake Karya Sir Walter Scott. *CALAKAN: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 2(1), 48–56.
- Sari, Y. P., Missriani, M., & Wandiyo, W. (2021). Analisis Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990 Karya Pidi Baiq. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 11(1), 10–16. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i1.4317>
- Setiawati Ambarul Fatima, Dara Mela Ayu, Sinta Wulandari, & dan Vita Agustiawati Putri. (2021). Analisis Gaya Bahasadalam Lirik Lagu “Bertaut” Nadin Amizah: Kajian Stilistika. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 26(1), 26–37.
- Setiyaningsih Ika. (2019). Ragam Gaya Bahasa. PT Penerbit Intan Pariwara.
- Siany L. Atiek Catur B. (2009). Khazanah ANTROPOLOGI untuk Kelas XI 1 SMA dan MA. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Sobur, A. (2004). *Alex Sobur, Analisis Teks Media*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 95-96. 14. 14–39.
- Trianton, T. (2013). Film Sebagai Media Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wicaksana, A. (2016). Metode Penelitian. <Https://Medium.Com/>, 18–21. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wulan, S. N. (2017). Peran Kultur Sekolah dalam Membangun Motivasi Berprestasi Siswa di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 41–51.
- Zahid, A. (2021). Representasi Budaya Dalam Film Sang Pencerah Dan Sang Kiai Berdasarkan Sudut Pandang Max Weber. *Mediakita*, 4(2). <https://doi.org/10.30762/mediakita.v4i2.2620>