

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gaya Bahasa

1. Pengertian Gaya Bahasa

Menurut Keraf (2006:112) menjelaskan bahwa gaya, khususnya gaya bahasa, dalam ranah retorika dikenal dengan istilah *style*. Istilah ini berasal dari kata Latin *stilus*, yaitu sebuah alat tulis yang digunakan untuk menorehkan tulisan pada lempengan lilin. Tingkat kejernihan tulisan yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh keterampilan seseorang dalam menggunakan alat tersebut. Seiring perkembangan waktu, ketika keterampilan menulis indah mulai menjadi fokus utama, istilah *style* kemudian mengalami perluasan makna, yakni mengacu pada kemampuan serta keahlian menyusun kata-kata secara estetis.

Perubahan makna tersebut menjadikan gaya bahasa atau *style* sebagai bagian dari diksi atau pemilihan kata, yang menitikberatkan pada ketepatan penggunaan kata, frasa, maupun klausa tertentu sesuai dengan situasi yang dihadapi. Oleh karena itu, persoalan gaya bahasa mencakup seluruh tingkatan kebahasaan, mulai dari pemilihan kata secara individual, frasa, klausa, kalimat, hingga wacana secara utuh. Bahkan, nada atau nuansa yang tersirat di balik suatu wacana juga termasuk ke dalam aspek gaya bahasa. Dengan demikian, jangkauan gaya bahasa sangatlah luas, tidak terbatas hanya pada unsur-unsur kalimat yang memiliki ciri khas tertentu sebagaimana yang lazim ditemukan dalam retorika klasik. Akhirnya *style* atau gaya bahasa dapat dibatasi sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui

bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa).

Menurut Setyaningsih, Ika (2019: 2) dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gaya bahasa merupakan pemanfaatan kekayaan bahasa yang dimiliki seseorang, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, melalui penggunaan variasi tertentu untuk menimbulkan efek yang diinginkan. Gaya bahasa juga dapat diartikan sebagai ciri linguistik yang umum ditemukan pada sekelompok penulis sastra, atau sebagai cara khas dalam mengungkapkan gagasan dan emosi secara verbal maupun tertulis. Dengan kata lain, gaya bahasa merujuk pada cara yang unik dalam menyampaikan ide dan perasaan, di mana pemilihan kata dilakukan secara cermat agar makna yang ingin disampaikan tersirat dengan halus.

Gaya bahasa termasuk salah satu bentuk retorika. Retorika sendiri dipahami sebagai seni menggunakan kata-kata, baik dalam tulisan maupun tutur, dengan tujuan mempengaruhi atau membujuk pembaca serta pendengar. Istilah *retorika* berasal dari bahasa Yunani *rhetor* yang berarti “orator” atau “pembicara”.

Gaya bahasa juga dikenal dengan sebutan majas. Majas merupakan teknik penyampaian bahasa yang memanfaatkan makna tersirat atau makna tambahan yang mendukung makna literal dari kata-kata yang digunakan (Nurgiyantoro, 2013: 298). Melalui majas, makna dapat disampaikan secara lebih halus sekaligus memberikan nuansa estetik dalam penyampaian pesan..

2. Jenis-Jenis Gaya Bahasa Berdasarkan Langsung Tidaknya Makna

Keraf (2006: 129) menyatakan bahwa pengelompokan gaya bahasa berdasarkan makna dapat ditentukan dari tingkat kelangsungan maknanya, yakni apakah acuan yang digunakan masih mempertahankan makna denotatif atau sudah mengalami penyimpangan. Apabila makna yang dimaksud masih selaras dengan makna dasar, maka bahasa tersebut digolongkan sebagai bahasa yang polos. Namun, jika telah terjadi pergeseran makna, baik menjadi makna konotatif maupun penyimpangan yang cukup jauh dari makna denotatif, maka acuan tersebut dianggap telah memiliki gaya bahasa sebagaimana yang dimaksudkan dalam kajian ini.

a. Eufemismus

Keraf (2006:132) menjelaskan bahwa istilah *eufemisme* atau *eufemismus* berasal dari bahasa Yunani *euphemizein*, yang berarti “menggunakan kata-kata dengan makna baik” atau “menyampaikan maksud dengan tujuan yang baik”. Dalam konteks gaya bahasa, eufemisme merujuk pada bentuk acuan berupa ungkapan-ungkapan halus yang digunakan untuk menggantikan kata atau frasa yang berpotensi menyinggung, menimbulkan rasa tidak nyaman, atau memberikan kesan yang kurang menyenangkan. Dengan demikian, eufemisme berfungsi untuk menjaga kesopanan bahasa sekaligus menghindari konotasi negatif yang mungkin muncul dari pilihan kata yang lebih langsung.

b. Hiperbola

Menurut Keraf (2006:135) hiperbola adalah semacam gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan, dengan membesar-besarkan sesuatu hal.

c. Persamaan atau Simile

Keraf (2006:138) mendefinisikan persamaan atau *simile* sebagai bentuk perbandingan yang dinyatakan secara jelas dan langsung. Perbandingan yang bersifat eksplisit ini menunjukkan bahwa suatu hal dinyatakan setara atau memiliki kesamaan dengan hal lainnya secara tegas, tanpa menyamakannya. Untuk itu, ia memerlukan upaya yang secara eksplisit menunjukkan kesamaan itu, yaitu kata-kata: seperti, sama, sebagai, bagaikan, laksana, dan sebagainya.

d. Metafora

Menurut Keraf (2006:139), metafora merupakan bentuk analogi yang menghubungkan dua hal secara langsung dalam ungkapan yang ringkas, misalnya *bunga bangsa*, *buaya darat*, *buah hati*, atau *cinderamata*. Dalam perbandingan ini, kata-kata penghubung seperti *seperti*, *bak*, *bagai*, atau *bagaikan* tidak digunakan. Dengan demikian, unsur pertama pada metafora dihubungkan secara langsung dengan unsur kedua tanpa perantara kata pembanding.

e. Alegori, Parabel, dan Fabel

Keraf 2006:140 menjelaskan bahwa ketika sebuah metafora diperluas, bentuknya dapat berkembang menjadi alegori, parabel, atau fabel. Ketiga jenis pengembangan ini umumnya memuat pesan moral dan sering kali sulit dibedakan satu sama lain.

Alegori merupakan kisah singkat yang sarat dengan makna kiasan, di mana pesan tersirat harus dipahami melalui penafsiran makna di balik alur ceritanya. Dalam alegori, tokoh-tokohnya biasanya merepresentasikan sifat-sifat abstrak, sedangkan tujuan penyampaiannya cenderung disampaikan secara eksplisit.

Sementara itu, parable atau parabola adalah cerita pendek yang tokohnya umumnya manusia dan selalu memuat pesan moral. Istilah parabel lazim digunakan untuk menyebut kisah-kisah fiktif dalam Kitab Suci yang memiliki sifat alegoris, berfungsi menyampaikan kebenaran moral maupun kebenaran spiritual.

Fabel adalah suatu metafora berbentuk cerita mengenai dunia binatang, di mana binatang-binatang bahkan makhluk-makhluk yang tidak bernyawa bertindak seolah-olah sebagai manusia. Tujuan fabel seperti parabel ialah menyampaikan ajaran moral atau budi pekerti. Fabel menyampaikan suatu prinsip tingkah laku melalui analogi yang transparan dari tindak-tanduk binatang, tumbuh-tumbuhan, atau makhluk yang tak bernyawa.

f. Personifikasi

Keraf (2006:140) menjelaskan bahwa personifikasi merupakan salah satu bentuk gaya bahasa kiasan yang memberikan sifat-sifat manusia kepada benda mati atau objek yang tidak bernyawa. Gaya bahasa ini, yang juga disebut penginsanan, termasuk dalam kategori khusus dari metafora, di mana benda-benda mati digambarkan seakan-akan dapat bertindak, berperilaku, atau berbicara layaknya manusia.

g. Ironi, Sinisme, dan Sarkasme

Menurut Keraf (2006:143) mengungkapkan bahwa istilah ironi berasal dari kata *eironeia* yang bermakna penipuan atau berpura-pura. Dalam konteks gaya bahasa kiasan, ironi atau sindiran adalah bentuk ungkapan yang menyampaikan maksud berbeda, bahkan berlawanan, dengan arti yang secara eksplisit tercermin

dari susunan katanya. Ironi menjadi teknik literer yang efektif karena mengandung kesan pengendalian makna yang kuat. Baik disengaja maupun tidak, susunan kata yang digunakan justru menyangkal maksud sebenarnya. Keberhasilan ironi sangat bergantung pada kemampuan pendengar atau pembaca untuk menangkap pesan tersembunyi di balik kata-kata tersebut. Sementara itu, sarkasme merupakan bentuk ungkapan yang lebih tajam dibandingkan ironi maupun sinisme, karena mengandung unsur kepahitan dan kritik pedas yang menyakitkan. Sarkasme dapat saja bersifat ironis, dapat juga tidak, tetapi yang jelas adalah bahwa gaya ini selalu akan menyakiti hati dan kurang enak didengar. Kata sarkasme diturunkan dari kata Yunani *sarkasmos*, yang lebih jauh diturunkan dari kata kerja *sakasein* yang berarti "merobek-robek daging seperti anjing", "menggigit bibir karena marah", atau "berbicara dengan kepahitan".

Terdapat pula istilah lain yang kerap digunakan, yakni *sinisme*, yang dimaknai sebagai bentuk sindiran bernuansa keraguan disertai ejekan terhadap ketulusan maupun keikhlasan hati. Istilah ini berasal dari nama sebuah aliran filsafat Yunani yang pada awalnya mengajarkan bahwa kebajikan merupakan satu-satunya kebaikan sejati, dengan inti ajarannya menekankan pengendalian diri dan kebebasan. Namun, seiring perkembangan, penganut aliran ini berubah menjadi pengkritik tajam terhadap kebiasaan sosial dan aliran filsafat lain. Meskipun sinisme umumnya dipandang lebih keras dibandingkan ironi, membedakan keduanya sering kali tidaklah mudah. Jika contoh ironi yang telah disebutkan sebelumnya dimodifikasi, maka hasilnya dapat menampilkan nuansa yang lebih bersifat sinis.

B. Film

1. Pengertian Film

Film adalah salah satu bentuk seni dan media yang paling kuat dalam merepresentasikan budaya, identitas, dan nilai-nilai sosial. Sebagai medium visual dan auditori, film mampu menyampaikan pesan dan makna yang kompleks melalui berbagai elemen, termasuk narasi, karakter, gambar, dan suara. Film dalam kamus besar bahasa Indonesia, memiliki arti sebagai selaput tipis yang berfungsi sebagai tempat gambar negative (yang akan dibuat potret) maupun gambar yang positif (yang akan di tayangkan di bioskop). Lebih jauh lagi, drama (cerita) gambar hidup adalah definisi lain dari film (KBBI, 1990). Film memiliki peran dalam industri dan juga dalam penciptaan ekonomi barang-barang lainnya. Segmen komunikasi, yang merupakan komponen paling penting dari sebuah sistem yang digunakan oleh individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan, juga mencakup film (Ibrahim, 2011: 12).

Sinematografi memiliki hubungan yang sangat erat dengan dunia film. Menurut Masdudin, I. (2011:3), istilah *sinematografi* merupakan serapan dari bahasa Inggris *cinematography*, yang berakar dari kata Latin *kinema* yang berarti “gambar”. Dalam praktiknya, sinematografi merujuk pada bidang keilmuan yang berfokus pada proses pengambilan gambar atau video, kemudian menyusunnya menjadi rangkaian yang membentuk sebuah cerita atau narasi utuh. Foto-foto tersebut awalnya disimpan dalam kaset seluloid, namun seiring dengan kemajuan teknologi, penyimpanannya beralih ke format digital.

Meskipun pada awalnya film dianggap sebagai komoditas yang diperjualbelikan untuk tujuan hiburan, seiring waktu film juga dimanfaatkan sebagai sarana propaganda, media informasi, bahkan sebagai alat pendidikan. Oleh karena itu, film juga menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya. Amura, dalam bukunya *Perfilman Indonesia dalam Era Baru* (1989), yang diterbitkan oleh Lembaga Komunikasi Massa Islam Indonesia, menyatakan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai barang dagangan, tetapi juga sebagai media penerangan dan pendidikan (Amura, 1989:132). Film merupakan hasil karya sinematografi yang berperan sebagai sarana pendidikan budaya (cultural education). Oleh karena itu, film menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Menurut Elvinaro Ardianto dan Lukiati Erdinayani dalam buku yang diterbitkan pada tahun 2004, film memiliki empat karakteristik utama, yaitu: (a) tampilan layar yang luas, (b) teknik pengambilan gambar (shot), (c) kebutuhan akan konsentrasi penuh dari penonton, dan (d) kemampuan menciptakan identifikasi psikologis. Penjelasan lebih lengkap dapat ditemukan dalam Trianton, T. (2013:1).

Film, yang sering dikenal sebagai video, adalah kumpulan gambar bergerak yang menceritakan sebuah cerita, menurut Javadalasta (2011:12). Seperti media audio-visual pada umumnya, film tersusun dari rangkaian gambar tunggal yang dirangkai sehingga membentuk satu kesatuan utuh. Kemampuannya merekam realitas sosial maupun budaya membuat film menjadi sarana visual yang ampuh dalam menyampaikan beragam pesan yang terkandung di dalamnya. Film bisa dianggap sebagai salah satu penemuan teknologi modern yang paling

menakjubkan karena membuka berbagai kemungkinan baru. Ii & Teori (2008:2) menyatakan bahwa bahasa suara dan bahasa visual membentuk bahasa film. Komponen-komponen penting yang berkontribusi pada susunan film yang sistematis dan terperinci juga dapat ditemukan dalam film.

Film adalah lembaran tipis dan transparan yang lentur, dilapisi dengan bahan antihalo, yang digunakan untuk keperluan fotografi. Selain itu, film juga merupakan media massa yang bersifat audio-visual dan mampu menjangkau khalayak luas (Kridalaksana, 1984:32). Secara umum, film dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu film cerita dan film noncerita. Ada juga pendapat lain yang mengklasifikasikan film menjadi film fiksi dan nonfiksi. Film cerita merupakan film yang dibuat berdasarkan naskah yang dikarang dan diperankan oleh aktor dan aktris. Biasanya, film cerita bersifat komersial dan diputar di bioskop dengan tiket masuk atau di televisi dengan dukungan sponsor iklan. Sementara itu, film noncerita mengambil kenyataan sebagai subjeknya, yaitu merekam fakta.

2. Unsur-Unsur dalam Film

Mei Prabowo (2022:29) menjelaskan bahwa film adalah sebuah karya yang berada dalam medium atau wahana tersendiri. Dalam proses pembuatannya, terdapat dua unsur utama yang menjadi fondasi, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini saling melengkapi serta bekerja sama dalam menyajikan gambaran utuh dari sebuah film. Sebagai berikut:

a) Unsur naratif

Prabowo (2022:29) menyatakan bahwa naratif merupakan rangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan terhubung melalui hubungan sebab-akibat,

yang berlangsung dalam ruang serta waktu tertentu. Suatu peristiwa tidak akan terjadi secara kebetulan tanpa adanya alasan yang logis. Dalam sebuah film, unsur naratif dibangun melalui elemen-elemen penting yang menjadi dasar proses pengerjaan, meliputi cerita dan alur, urutan waktu, karakter, permasalahan dan konflik, tujuan, latar tempat, serta pola struktur narasi.

a. Urutan waktu

Menurut Prabowo (2022:30) urutan waktu menunjukkan pada pola berjalanya sesuai alur waktu cerita pada sebuah film, waktu urutan secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni:

1. Pola linier

Sebagian besar plot film disajikan dengan pola linier, di mana alur waktu mengikuti urutan peristiwa secara berkesinambungan tanpa lompatan waktu yang berarti dan tidak bersifat acak. Apabila urutan kronologisnya digambarkan sebagai A-B-C-D-E, maka penyajian plot juga mengikuti pola yang sama, yakni A-B-C-D-E. Sebagai contoh, jika cerita dalam film berlangsung hanya dalam satu hari, maka alur penceritaannya akan disusun berurutan mulai dari pagi, dilanjutkan siang, sore, hingga malam hari.

2. Pola non linier

Non linier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita, pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dan mengubah urutan plot, sehingga menjadi tidak jelas, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-

A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya, jika beragsung selama sehari maka penuturan tidak urut, misalnya malam, pagi, sore dan siang.

b. Pelaku cerita/tokoh

Prabowo (2022:31) menjelaskan bahwa dalam proses pembuatan film, umumnya terdapat tokoh utama dan tokoh pendukung. Karakter utama berperan sebagai penggerak utama alur naratif dari awal hingga akhir cerita. Tokoh utama ini sering disebut sebagai protagonis, sedangkan karakter pendukung dapat berpihak baik pada protagonis maupun pada antagonis.

c. Permasalahan dan konflik

Prabowo (2022:31) mengungkapkan bahwa permasalahan dalam sebuah film dapat dimaknai sebagai hambatan yang dihadapi protagonis dalam mencapai tujuannya, yang umumnya disebabkan oleh tindakan antagonis. Hambatan tersebut kemudian memicu terjadinya konflik. Selain itu, masalah juga dapat muncul dari dalam diri tokoh utama, yang pada akhirnya menimbulkan konflik batin.

d. Tujuan

Menurut Prabowo (2022:31) setiap pelaku utama dalam film cerita pasti memiliki tujuan. Tujuan dan harapan tersebut dapat berupa fisik (materi) maupun non fisik (non materi). Tujuan fisik bersifat jelas dan nyata, sementara non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

e. Ruang

Prabowo (2022:31) menjelaskan bahwa ruang merupakan lokasi atau tempat di mana para tokoh dalam cerita bergerak serta beraktivitas. Dalam sebuah film, peristiwa umumnya berlangsung pada tempat atau lokasi tertentu yang memiliki dimensi ruang yang jelas untuk mendukung jalannya cerita. Seorang sutradara dan produser dituntut keahliannya untuk mengatasi kru dalam tiap tahap. Jenis tugas serta proses dalam tahapan produksi, meliputi:

1. Juru kamera dan penata fotografi

Juru kamera harus dapat mengambil dengan baik dan benar agar dapat sesuai dengan keinginan sutradara.

2. Tata Artistik

Tata artistik memegang peranan penting dalam proses pembuatan film karena berkontribusi menciptakan kesan visual yang nyata dan dapat dilihat secara langsung. Seorang perancang artistik diharapkan mampu menginterpretasikan skenario serta konsep cerita menjadi wujud artistik yang konkret. Penataan elemen seperti latar tempat, rias wajah, dan kostum diselaraskan dengan palet warna film yang dipilih, serta mengikuti deskripsi yang terdapat dalam naskah.

3. Pencahayaan

Pencahayaan memiliki peran yang sangat krusial dalam sebuah karya, karena pengaturan cahaya dapat memengaruhi fokus perhatian penonton terhadap alur cerita yang ditampilkan. Dalam film *Pilar*, penata cahaya mengadaptasi pencahayaan alami, namun pengaturannya

dilakukan secara terencana agar tidak hanya menonjolkan objek, tetapi juga menghasilkan kualitas gambar yang optimal.

4. Warna

Dalam proses pembuatan film, pemilihan warna pada setiap frame tidak dilakukan secara acak, melainkan mengandung tujuan tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Setiap warna memiliki sisi positif dan negatif, sekaligus mampu membangkitkan emosi yang dapat memengaruhi persepsi dan perasaan penonton. Warna juga dapat member emosi yang akan berpengaruh terhadap penonton. Pengaturan didalam kamera biasanya dengan mengatur kontras, brightness.

b) Unsur sinematik

Prabowo (2022:34) menjelaskan bahwa unsur sinematik mencakup aspek-aspek teknis yang terlibat dalam proses produksi sebuah film. Unsur ini terdiri atas empat elemen utama, yakni *mis-en-scène*, sinematografi, penyuntingan (editing), serta tata suara. Penjabaran masing-masing elemen disampaikan sebagai berikut.

a. Mis-en-scene

Prabowo (2022:31) mengemukakan bahwa *mis-en-scène* mencakup seluruh unsur yang tampak di hadapan kamera. Dalam penerapannya, *mis-en-scène* terdiri atas empat elemen utama dalam sebuah film, yakni latar atau *setting*, tata pencahayaan, busana atau kostum, serta rias wajah (*make-up*).

1. Setting

Menurut Pratista (2008), *setting* memegang peranan penting dalam mendukung narasi sebuah film. Tanpa keberadaan *setting*, jalannya cerita tidak akan mungkin terwujud, karena elemen ini berfungsi menunjukkan ruang dan waktu yang memberikan informasi kuat untuk memperkuat keseluruhan kisah dalam film.

2. Kostum dan make up

Dalam dunia film, kostum tidak semata-mata berfungsi sebagai penutup tubuh, melainkan memiliki peran penting yang berkaitan dengan konteks naratif. Kostum mencakup seluruh pakaian yang dikenakan oleh pemeran, lengkap dengan berbagai aksesoris pendukungnya. Aksesoris tersebut dapat berupa perhiasan, topi, jam tangan, dan berbagai pelengkap lainnya. Kostum mempunyai beberapa fungsi yakni penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, sebagai simbol dan sebagai motif penggerak cerita. Tata rias wajah merupakan proses mengubah penampilan dari bentuk aslinya dengan memanfaatkan berbagai bahan serta peralatan kosmetik. Umumnya, tata rias lebih difokuskan pada perubahan bentuk wajah, meskipun pada dasarnya seluruh bagian tubuh juga dapat dihias. Fungsi tata rias wajah antara lain menyempurnakan tampilan wajah, memvisualisasikan karakter tokoh, menambahkan efek gerak pada ekspresi pemeran, mempertegas serta membentuk garis-garis wajah sesuai peran, dan memberikan sentuhan dramatik pada penampilan keseluruhan.

3. lighting atau tata cahaya

Teknik pencahayaan adalah suatu prosedur yang digunakan dalam proses penyinaran terhadap suatu objek yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan dan mengakibatkan perubahan warna terhadap objek tersebut. Teknik pencahayaan sangat diperlukan dalam proses pembuatan sebuah video atau foto demi mencapai sebuah keestetikan dari sebuah karya tersebut. Secara umum, pencahayaan memiliki empat komponen utama, yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Melalui pencahayaan, sebuah objek dibentuk dengan menghadirkan bagian yang terang serta area bayangan pada permukaannya.

4. Pemain dan pergerakannya

Secara garis besar, tokoh atau pelaku dalam sebuah cerita dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu karakter manusia dan karakter non-manusia. Wujud karakter dapat berupa animasi maupun entitas yang tidak berwujud fisik. Karakter manusia umumnya berperan sebagai tokoh utama dalam cerita, meskipun tidak selalu hadir secara langsung di setiap adegan, seperti pada situasi percakapan yang hanya terdengar melalui sambungan telepon. Karakter non manusia bisa berwujud binatang, makhluk angkasa, monster, benda mekanik (robot) bahkan benda mati. Karakter non fisik biasanya adalah karakter yang tidak terikat oleh ruang dan waktu.

b. Sinematografi

Menurut Prabowo (2022:37) unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, framing, durasi gambar (Fardila, 2020). Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan

diambil. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

c. Editing

Menurut Prabowo (2022:38) terdiri dari dua pengertian; editing produksi: proses pemilihan gambar serta penyambungan gambaryang telah diambil, editing paska produksi: teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot.

d. Suara

Menurut Prabowo (2022:38) seluruh suara yang keluar dari gambar (film) yakni dialog, musik, dan efek suara.

3. Jenis-Jenis Film

Jenis-jenis film menurut Prastisa (2008:4)

- a) Film Dokumenter, film ini menyajikan fakta secara langsung dan biasanya mengangkat tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu. Film jenis ini tidak mengikuti alur cerita seperti pada umumnya, melainkan berdasarkan tema yang diambil dari objek yang ditampilkan.
- b) Film Fiksi, film ini berasal dari sebuah karangan atau cerita rekaan yang tidak berdasarkan kejadian nyata. Dalam cerita fiksi, biasanya terdapat dua peran utama, yaitu protagonis dan antagonis, serta mengandung konflik dan penyelesaian. Pembuatan film jenis ini umumnya memerlukan persiapan yang matang dan peralatan yang memadai.

- c) Film Eksperimental, film eksperimental adalah film yang dibuat secara independen dan tidak terkait dengan industri perfilman komersial.

C. Pendekatan Stilistika

1. Stilistika

Menurut Nurgiyantoro (2014:74) stilistika berkaitan dengan stile. Bidang garapan stilistika adalah stile, bahasa yang dipakai dalam konteks tertentu. Jika stile diindonesiakan dengan diadaptasi menjadi stile atau gaya bahasa, istilah *stylistic* juga dapat diperlakukan sama, yaitu diadaptasi menjadi stilistika. Istilah stilistika juga lebih singkat dan efisien daripada terjemahannya kajian gaya bahasa atau kajian stile.

Stilistika menunjuk pada pengertian studi tentang stile Leech & Short (2007:11) dalam (Nurgianto, 2014 :75) kajian terhadap wujud performasi kebahasaan, khususnya yang terdapat dalam teks-teks kesastraan. Jika berbicara tentang stilistika, kesan yang muncul selama ini mesti terkait dengan kesastraan. Artinya bahasa sastra, bahasa yang dipakai dalam berbagai karya sastra yang menjadi fokus kajian.

2. Langkah Kerja Stilistika

Menurut Nurgiyantoro (2014:99) langkah-langkah analisis dalam penelitian stilistika meliputi:

- 1) Mengetahui jenis gaya bahasa yang akan dikaji. Stilistika berada pada posisi linguistik dan seni, maka hal itu pula yang dijadikan acuan karena bagaimanapun data stile adalah data bahasa.

- 2) Menemukan dan menjelaskan fungsi penggunaan berbagai bentuk kebahasaan sehingga dapat dikatakan mendukung membangkitkan keindahan penutur.
- 3) Mencari bukti-bukti linguistik yang dipertimbangkan mendukung tujuan di atas.

D. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya tentang gaya bahasa yang sudah pernah dilakukan sebagai berikut; penelitian pertama yaitu Novera, dkk (2024), yang berjudul Analisis Gaya Bahasa pada Film *Dilan 1990* Karya Pidi Baiq. Hasil penelitian ini yang terdiri dari empat ragam gaya bahasa: gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa sindiran, dan gaya bahasa penegasan atau perulangan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama mengkaji jenis-jenis gaya bahasa dalam film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah mendeskripsikan gaya bahasa, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menganalisis gaya bahasa dalam film “*Ramah 3 Warna*” karya Guntur Soeharjanto.

Selanjutnya, Penelitian oleh Setiawati Ambarul Fatima, dkk (2021) yang berjudul Analisis Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu “Bertaut” Nadin Amizah: Kajian Stilistika. Hasil data dari penelitian ini diperoleh dari lirik lagu yang terdapat pada lagu “Bertaut” dengan berpaku pada teori Keraf (2006) mengenai gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna. Peneliti menemukan beberapa jenis majas berdasarkan pengkategoriannya dalam majas retorik dan majas kiasan. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama mengkaji jenis-jenis gaya bahasa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah sumber penelitiannya pada lagu, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto.

Kemudian, Penelitian oleh Eva Nurmala & Nabila Islamia Nazla Hambali, (2023) yang berjudul Penggunaan Gaya Bahasa Indonesia dalam Film *Habibie Dan Ainun 2012*. Metode dalam menganalisis film ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, simak dan catat. Berdasarkan hasil analisis ditemukan ragam gaya bahasa yang menunjukkan gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa sindiran, gaya bahasa penegasan atau perulangan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama menganalisis gaya bahasa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji ialah sumber penelitiannya yaitu film *Habibie dan Ainun 2012*, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto.