

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data yang ditemukan peneliti dalam film *Ranah 3 Warna* karya sutradara Guntur Soeharjanto terdapat 5 jenis gaya bahasa, yaitu gaya bahasa personifikasi ditemukan 3 data. Gaya bahasa hiperbola ditemukan 11 data. Gaya bahasa metafora ditemukan 14 data. Gaya bahasa simile ditemukan 3 data. Gaya bahasa eufemisme ditemukan 6 data. Gaya bahasa yang paling dominan ditemukan, yaitu gaya bahasa metafora dan gaya bahasa yang paling sedikit ditemukan, yaitu gaya bahasa personifikasi dan gaya bahasa simile dan personifikasi.

Gaya Bahasa Personifikasi: Dengan memberikan sifat manusia pada objek, seperti dalam pernyataan "Sepatu itu sahabat manusia yang paling sabar," film ini menciptakan kedalaman emosional yang memungkinkan penonton merasakan perjuangan dan harapan karakter Alif. Hal ini mencerminkan tema persahabatan dan kesetiaan yang menjadi inti dari perjalanan hidup Alif dan teman-temannya.

Gaya Bahasa Hiperbola: Penggunaan hiperbola dalam dialog, seperti ungkapan senior yang menyebut "manja, lembek lembek," menekankan intensitas emosi dan pengalaman karakter. Ini menciptakan suasana yang dramatis dan menggugah, mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa baru dalam beradaptasi dengan lingkungan kampus yang keras.

Gaya Bahasa Metafora: Metafora yang digunakan dalam film membantu menyampaikan makna yang lebih dalam, memberikan penonton pemahaman yang lebih kompleks tentang tema perjuangan dan pencarian jati diri. Hal ini sejalan dengan perjalanan Alif yang berusaha menemukan makna hidup dan tujuan di tengah berbagai rintangan.

Gaya Bahasa Perumpamaan (Simile): Simile memberikan perbandingan yang jelas, sehingga penonton dapat lebih mudah merasakan emosi karakter. Ini memperkaya narasi dan membantu penonton terhubung dengan pengalaman yang dialami oleh Alif dan teman-temannya.

Gaya Bahasa Eufemisme: Penggunaan eufemisme menciptakan suasana yang lebih lembut dalam dialog, mengurangi dampak negatif dari situasi yang dihadapi karakter. Ini mencerminkan nilai-nilai moral yang ingin disampaikan, seperti pentingnya empati dan pengertian dalam berinteraksi dengan orang lain.

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. Dengan demikian, film ini tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga sebuah refleksi tentang kehidupan, persahabatan, dan pencarian jati diri yang relevan bagi penonton dari berbagai kalangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan gaya bahasa dalam film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soehardjanto, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

- 1) Peningkatan Pemahaman Gaya Bahasa: Disarankan agar para peneliti dan mahasiswa yang tertarik dalam kajian sastra dan film lebih mendalami berbagai gaya bahasa, termasuk personifikasi, hiperbola, metafora, simile, dan eufemisme. Pemahaman yang lebih mendalam akan membantu dalam analisis karya-karya sastra dan film lainnya.
- 2) Studi Lanjutan: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk membandingkan penggunaan gaya bahasa dalam film "Ranah 3 Warna" dengan film-film lain yang memiliki tema serupa. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai tren penggunaan gaya bahasa dalam sinema Indonesia.