

**ANALISIS PENGGUNAAN GAYA BAHASA SARKASME PADA *FILM*  
*PERTARUHAN***

**SKRIPSI**

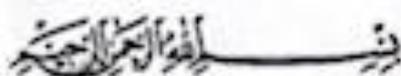
*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bahasa Indonesia*

**Oleh**

**SURYA FIA MAHQVIRAH**  
**NPM. 1702040010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Surya Fia Mahqvirah

NPM : 1702040010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Proposal : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film  
Pertaruhan.*

Sudah layak disidangkan.

Medan, 01 Oktober 2021

Dosen Pembimbing

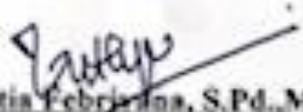
  
Dra. H. Svamsuyarnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan,

  
Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Ketua Program Studi,

  
Mutia Febriana, S.Pd., M.Pd.



### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, tanggal 11 Oktober 2021 pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan, dan memutuskan bahwa :

Nama : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 17020500210  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Perubahan*

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari Ujian Sarjana Strata-1, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.
2. Drs. Tepu Sitepu, M.Si.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

## ABSTRAK

**Surya Fia Mahqvirah. 1702040010. Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*. Skripsi. Medan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2021.**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*. Sumber data penelitian ini berupa bentuk dan makna yang diucapkan oleh tokoh yang terdapat dalam *Film Pertaruhan* dari aplikasi *Vidio*. Data penelitian ini adalah penggunaan gaya bahasa sarkasme yang terdapat di dalam *Film Pertaruhan*. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan data analisis kualitatif. Instrumen penelitian ini adalah *human instrument* yaitu peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat bentuk dan makna pada gaya bahasa sarkasme yang terdiri dari 9 bentuk sindiran dan 5 bentuk ejekan pada *Film Pertaruhan*.

**Kata kunci: Gaya Bahasa Sarkasme, *Film Pertaruhan*.**

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahilahirabbil alamin, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah Swt. pemilik alam semesta yang telah menciptakan, melimpahkan, dan menyempurnakan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan, keselamatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “**Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film Pertaruhan**”. Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadiakan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menyampaikan wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat Islam ke jalan yang telah diridhoi Allah Swt.

Skripsi penelitian ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak serta bimbingan dari staf pengajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan aktivitas sebagai mahasiswa. Tidak sedikit benturan yang dilalui oleh peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Semua dapat diraih berkat dorongan dari semua pihak. Peneliti sangat berterima kasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak

yang turut membantu, terutama kedua orang tua peneliti, yaitu Ayahanda **Brata Surya** dan Ibunda **Cut Manyak** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang moril maupun material. Semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus. Tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, SS., M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Enny Rahayu, M. Hum.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd.** Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengizinkan peneliti melakukan riset di perpustakaan yang dipimpinnya.

8. **Seluruh Bapak/Ibu Dosen FKIP UMSU** Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Kepada kakak tersayang peneliti **Surya Mantili, Surya Aulia Rahmi** yang telah memberikan dukungan dan semangat.
11. Sahabat tercinta peneliti **Mai Sarah Safitri, dan Shafa Dira Syazida**, yang selalu mendukung, saling menyemangati satu sama lain, dengan ketulusan luar biasa.
12. Sahabat terbaik peneliti **Dian Aulia Maulidina, Widya Safitri, Ayu Ratna Utary, Sri Etika Heidiati, Indah Retno Sari, Egi Sriwidila, Cici Hestina, dan Novira Dwi Pratikno**, yang selalu ada disetiap langkah proses perkuliahan hingga penyelesaian proposal penelitian ini, teman bertukar pikiran dalam memberikan solusi yang terbaik setiap kendala yang peneliti hadapi.
13. Teman-teman seperjuangan **VIII A Pagi Stambuk 2017** Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini, melainkan ucapan terima kasih. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan keburukan dan bantuan yang telah diberikan

kepada peneliti semoga dibalas Allah Swt dengan pahala yang berlimbah dan  
akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

*Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, 28 September 2021

**Peneliti**

**Surva Fia Mahqvirah**

**NPM:1702040010**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>6</b>
A. Kerangka Teoretis.....	6
1. Pengertian Bahasa.....	6
2. Gaya Bahasa.....	10
3. Macam-macam Gaya Bahasa.....	12
4. Gaya Bahasa Sarkasme .....	16
5. Bentuk-bentuk Gaya Bahasa Sarkasme .....	17
6. Makna Gaya Bahasa Sarkasme.....	20

7. Jenis Gaya Bahasa Sarkasme .....	21
8. Tayangan Film Pertaruhan .....	22
B. Kerangka Konseptual .....	23
C. Pernyataan Penelitian .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26
B. Sumber Data dan Data Penelitian .....	26
C. Metode Penelitian .....	26
D. Variabel Penelitian .....	27
E. Definisi Operasional Variabel .....	27
F. Instrumen Penelitian .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	38
B. Analisis Data .....	44
C. Jawaban Pernyataan Penelitian .....	44
D. Diskusi Hasil Penelitian .....	44
E. Keterbatasan Penelitian .....	44
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
A. Simpulan .....	45
B. Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian .....	25
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian .....	29
Tabel 4.1 Deskripsi Data Penelitian Gaya Bahasa Sarkasme pada Film .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Form K-1 .....	47
Lampiran 2 Form K-2 .....	48
Lampiran 3 Form K-3 .....	49
Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	50
Lampiran 5 Lembar Pengesahan Proposal .....	51
Lampiran 6 Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	52
Lampiran 7 Surat Permohonan Perubahan Judul .....	53
Lampiran 8 Surat Keterangan Seminar Proposal .....	54
Lampiran 9 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	55
Lampiran 10 Surat Permohonan Riset .....	56
Lampiran 11 Surat Balasan Riset .....	57
Lampiran 12 Surat Bebas Riset .....	58
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	59
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup .....	60

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia dapat menyampaikan isi pikiran atau perasaannya melalui bahasa. Bahasa dan manusia adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya berkembang secara bersama-sama. Tanpa bahasa sulit bagi manusia untuk berkomunikasi antara sesama.

Bahasa bagi manusia merupakan alat untuk mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan keinginan dalam menyampaikan pendapat dan informasi. Selain itu bahasa merupakan sistem simbol yang diorganisasikan yang digunakan untuk mengekspresikan dan menerima maksud atau pesan.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut; (1) sistematis, artinya bahasa merupakan sesuatu cara menggabungkan bunyi-bunyi maupun tulisan yang bersifat teratur, standart, dan konsisten (2) arbitari, artinya setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu (3) fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman (4) beragam, artinya setiap manusia memiliki beragam pada ucapan bahasa dan cara-cara (5) kompleks, artinya pada kemampuan berpikir seseorang akan dipengaruhi pada kemampuan bahasa yang dimiliki untuk menyampaikan ide, informasi, dan lain-lain sebagainya.

Bahasa merupakan salah satu aspek terpenting dalam kebudayaan. Aspek yang terpenting itu adalah norma-norma kebudayaan yang membawakan perilaku kebahasaan anggotanya. Misalnya, tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan apa yang santun atau yang kurang santun di dalam berbahasa. Dengan kata lain, kebudayaan masyarakat tutur tercermin pada nilai-nilai kebahasaan mereka.

Majas sarkasme merupakan majas yang termasuk dalam jenis majas pertentangan. Kata sarkasme berasal dari bahasa Yunani "*sarkasmos*" yang diturunkan dari kata kerja "*sarkasein*" yang berarti 'merobek-robek daging seperti anjing', 'menggigit bibir karena marah' atau 'bicara dengan kepahitan'. Sarkasme merupakan majas turunan dari ironi dan lebih kasar daripada ironi.

Bentuk-bentuk gaya bahasa banyak terdapat dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam iklan, puisi, novel, teater, lagu, film dan sebagainya. Dalam film juga terdapat bentuk-bentuk gaya bahasa, variasi gaya bahasa tersebut dapat ditemukan pada ujaran atau percakapan di dalam film. Berdasarkan observasi peneliti sebuah film Indonesia berjudul "Pertaruhan".

Percakapan-percakapan dalam film tersebut banyak mengandung ragam gaya bahasa terkhususnya gaya bahasa sarkasme yang terkesan kasar tetapi memiliki makna tertentu sebagai penegasan atau suatu pernyataan atau makna lainnya, misalnya pada potongan film menit ke 1:56, "utang mulu anjing" , merupakan salah satu dari gaya bahasa sarkasme yang bermakna makian, selain itu pada menit ke 4 :16 terdapat dialog dari tokoh yaitu "lawan, cewe aja berani", yang bermakna sindiran dalam gaya bahasa sarkasme.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti sangat tertarik untuk mengetahui gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bentuk gaya bahasa sindiran ironi, sinisme, sarkasme, satire dalam *Film Pertaruhan*.
2. Makna gaya bahasa sindiran ironi, sinisme, sarkasme, satire yang terdapat dalam *Film Pertaruhan*.
3. Banyaknya penggunaan bahasa sindiran ironi, sinisme, sarkasme, satire dalam *Film Pertaruhan*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian dalam masalah ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme dalam *Film Pertaruhan*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah bentuk gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*?
2. Bagaimanakah makna gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*.
2. Untuk mengetahui makna gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Pembaca dapat mengetahui bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan* serta penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang keilmuan khususnya dibidang sastra Indonesia.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Memberi pengetahuan yang baru tentang bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Kerangka Teoretis**

Kerangka teoretis merupakan kemampuan seorang peneliti dalam mengaplikasikan pola berpikirnya dalam menyusun secara sistematis teori-teori yang mendukung permasalahan penelitian.

##### **1. Pengertian Bahasa**

Definisi bahasa dari Kridalaksana dalam Chaer (2012: 33), dan yang sejalan dengan definisi mengenai bahasa dari beberapa pakar lain, kalau dibutiri akan didapatkan beberapa ciri atau sifat yang hakiki dari bahasa. Sifat atau ciri itu antara lain, adalah bahasa itu adalah sebuah sistem, bahasa itu berwujud lambang, bahasa itu berupa bunyi, bahasa itu bersifat arbitrer, bahasa itu bermakna, bahasa itu bersifat konvensional, bahasa itu bersifat unik, bahasa yang bersifat universal, bahasa itu bersifat produktif, bahasa itu bervariasi, bahasa itu bersifat dinamis, bahasa itu berfungsi sebagai alat interaksi sosial, dan bahasa itu merupakan identitas penuturnya.

##### **a. Bahasa sebagai sistem**

Kata *sistem* sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan makna ‘cara’ atau ‘aturan’, seperti dalam kalimat “Kalau tahu sistemnya, tentu mudah mengerjakannya”. Tetapi dalam kaitan dengan keilmuan, sistem berarti susunan teratur berpola yang membentuk suatu keseluruhan yang bermakna atau berfungsi.

b. Bahasa sebagai lambang

Kata *lambang* sudah sering kita dengar dalam percakapan sehari-hari. Umpamanya dalam membicarakan bendera kita Sang Merah Putih sering dikatakan warna merah adalah lambang keberanian dan warna putih lambang kesucian. Kata lambang sering dipadankan dengan kata simbol dengan pengertian yang sama. Lambang dengan pelbagai seluk beluknya dikaji orang dalam kegiatan ilmiah dalam bidang kajian yang disebut ilmu semiotika atau semiologi, yaitu ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang ada dalam kehidupan manusia, termasuk bahasa.

c. Bahasa adalah bunyi

Bunyi adalah kesan pada pusat saraf sebagai akibat getaran gendang telinga yang bereaksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara. Bunyi ini bersumber pada gesekan atau benturan benda-benda, alat suara pada binatang dan manusia.

d. Bahasa itu bermakna

Bahasa itu adalah sistem lambang yang berwujud bunyi, atau bunyi ujar. Sebagai lambang tentu ada yang dilambangkan. Maka yang dilambangkan itu mengacu pada sesuatu konsep, ide, atau pikiran, maka dapat dikatakan bahwa bahasa itu mempunyai makna.

e. Bahasa itu arbitrer

Kata arbitrer bisa diartikan sewenang-wenang, berubah-ubah, tidak tetap, mana suka. Yang dimaksud dengan istilah arbitrer itu adalah tidak adanya

hubungan wajib antara lambang bahasa (yang berwujud bunyi itu) dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang tersebut.

f. Bahasa itu konvensional

Meskipun hubungan antara lambang bunyi dengan yang dilambangkan bersifat arbitrer, tetapi penggunaan lambang tersebut untuk suatu konsep tertentu bersifat konvensional. Artinya, semua anggota masyarakat bahasa itu mematuhi konvensi bahwa lambang tertentu itu digunakan untuk mewakili konsep yang diwakilkan.

g. Bahasa itu produktif

Kata produktif adalah bentuk ajektif dari kata benda produksi. Arti produktif adalah “banyak hasilnya”, atau lebih tepat “terus-menerus menghasilkan”. Lalu, kalau bahasa itu dikatakan produktif maka maksudnya, meskipun unsur-unsur bahasa itu terbatas itu dapat dibuat satuan-satuan bahasa yang jumlahnya tidak terbatas, meski secara relatif, sesuai dengan sistem yang berlaku dalam bahasa itu.

h. Bahasa itu unik

Unik artinya mempunyai ciri khas yang spesifik yang tidak dimiliki oleh yang lain. Lalu, kalau bahasa dikatakan bersifat unik, maka artinya setiap bahasa mempunyai ciri khas sendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa lainnya.

i. Bahasa itu universal

Selain bersifat unik, yakni mempunyai sifat atau ciri masing-masing, bahasa itu juga bersifat universal. Artinya ada ciri-ciri yang sama yang dimiliki oleh setiap bahasa yang ada di dunia ini. Ciri-ciri yang universal ini

tentunya merupakan unsur bahasa yang paling umum, yang bisa dikaitkan dengan ciri-ciri atau sifat-sifat bahasa lain.

j. Bahasa itu dinamis

Bahasa adalah satu-satunya milik manusia yang tidak pernah lepas dari segala kegiatan dan gerak manusia sepanjang keberadaan manusia itu, sebagai makhluk yang berbudaya dan bermasyarakat. Karena keterikatan dan keterkaitan bahasa itu dengan manusia, sedangkan dalam kehidupannya di dalam masyarakat kegiatan manusia itu tidak tetap dan selalu berubah, maka bahasa itu juga menjadi ikut berubah, menjadi tidak tetap, menjadi tidak statis. Karena itulah, bahasa disebut dinamis.

k. Bahasa itu bervariasi

Setiap bahasa digunakan oleh sekelompok orang yang termasuk dalam suatu masyarakat bahasa. Anggota masyarakat suatu bahasa biasanya terdiri dari berbagai orang dengan berbagai status sosial dan berbagai latar belakang budaya yang tidak sama. Anggota masyarakat bahasa itu ada yang berpendidikan ada yang tidak, ada yang tinggal di kota ada yang tinggal di desa, ada orang dewasa ada pula kanak-kanak. Oleh karena itu latar belakang dan lingkungannya yang tidak sama, maka bahasa yang mereka gunakan menjadi bervariasi atau beragam, di mana antara variasi atau ragam yang satu dengan yang lain sering kali mempunyai perbedaan yang besar.

l. Bahasa itu manusiawi

Alat komunikasi manusia yang namanya bahasa adalah bersifat manusiawi, dalam arti hanya milik manusia dan hanya dapat digunakan manusia. Alat

komunikasi binatang bersifat terbatas, dalam arti hanya digunakan untuk keperluan hidup “kebinatangannya” itu saja. Kalau pun ada binatang yang dapat mengerti dan dapat memahami, serta dapat melakukan perintah manusia yang diberikan dalam bahasa manusia, adalah bukan karena inteligensinya, melainkan berkat latihan yang diberikan kepadanya.

## **2. Gaya Bahasa**

Gaya bahasa dikenal dengan istilah *style*. Kata *style* diturunkan dari kata Latin *stilus*, yaitu semacam alat untuk menulis pada lempengan lilin. Keahlian menggunakan alat ini akan mempengaruhi jelas tidaknya tulisan pada lempengan. Istilah tersebut berkembang menjadi kemampuan dan keahlian untuk menulis atau mempergunakan kata-kata secara indah.

Gaya bahasa merupakan bagian dari pilihan kata (diksi) yang membahas sesuai atau tidaknya pemakaian kata, frasa. Dan klausa tertentu untuk menghadapi situasi tertentu. Oleh karena itu, permasalahan gaya bahasa meliputi semua hirarki kebahasaan: pilihan kata secara individual, frasa, klausa, dan kalimat, serta mencakup sebuah wacana secara keseluruhan.

Secara umum, gaya adalah cara mengungkapkan diri sendiri, baik melalui bahasa, tingkah laku, ataupun berpakaian. Dengan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa cara orang tersebut menarik atau tidak. Segi bahasa menjelaskan bahwa gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa. Gaya bahasa memungkinkan seseorang menilai pribadi, watak, dan kemampuan seseorang yang mempergunakan bahasa. Semakin baik gaya bahasa, semakin baik pula penilaian orang terhadap orang tersebut. Sebaliknya, semakin buruk bahasa

seseorang semakin buruk pula penilaian orang terhadapnya. Jadi, gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperhatikan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa).

Menurut Keraf (dalam Sucipto, 2014 :3), seorang praktisi bahasa, gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa). Sebuah gaya bahasa baik harus mengandung tiga unsur, seperti kejujuran, sopan santun, dan menarik. Kejujuran dalam bahasa berarti mengikuti aturan-aturan, kaidah-kaidah baik dan benar dalam berbahasa. Pemakaian kata-kata kabur dan tidak terarah serta penggunaan kalimat berbelit-belit mengundang ketidakjujuran. Sementara itu, sopan santun adalah memberi hormat atau menghormati yang diajak bicara, khususnya pendengar atau pembaca. Rasa hormat dalam gaya bahasa diwujudkan melalui kejelasan dan kesingkatan. Menyampaikan sesuatu secara singkat dan jelas berarti tidak membuat pembaca dan pendengar berpikir untuk mencari tahu isi yang ditulis atau dikatakan.

Menurut Tarigan (dalam Sucipto, 2014 :4), gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan cara memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau unsur tertentu dengan benda atau unsur lain yang lebih umum. Secara singkat penggunaan gaya bahasa tertentu dapat mengubah serta menimbulkan konotasi tertentu. Gaya bahasa dan kosakata mempunyai hubungan erat dan timbal balik. Semakin kaya kosakata seseorang, beragam pula gaya bahasa yang digunakan. Peningkatan penggunaan gaya bahasa

turut memperkaya kosakata para pengguna. Oleh karena itu, pengajaran gaya bahasa merupakan suatu teknik penting untuk mengembangkan kosakata.

Dari dua pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa adalah pengaturan kata-kata yang digunakan oleh penulis atau pembicara dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pengalaman untuk memengaruhi dan meyakinkan para pembaca atau penyimak.

### 3. Macam-Macam Gaya bahasa

Menurut Keraf, 2006:138, macam-macam gaya bahasa yaitu:

#### a. Persamaan atau Simile

Persamaan atau simile adalah perbandingan yang bersifat eksplisit. Yang dimaksud dengan perbandingan yang bersifat eksplisit ialah bahwa ia langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain. Untuk itu, ia memerlukan upaya yang secara eksplisit menunjukkan kesamaan itu, yaitu kata-kata: seperti, sama, sebagai, bagaikan, laksana, dan sebagainya.

#### b. Metafora

Metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat: *bunga bangsa*, *buaya darat*, *buah hati*, *cinderamata*, dan sebagainya.

Misalnya: *Pemuda adalah seperti bunga bangsa.* → *Pemuda adalah bunga bangsa.*

### c. Alegori, Parabel, dan Fabel

Bila sebuah metafora mengalami perluasan, maka ia dapat berwujud alegori, parabel atau fabel. Ketiga bentuk perluasan ini biasanya mengandung ajaran-ajaran moral dan sering sukar dibedakan satu dari yang lain. Alegori adalah suatu cerita singkat yang mengandung kiasan. Makna kiasan ini harus ditarik dari bawah permukaan ceritanya. Dalam alegori, nama-nama pelakunya adalah sifat-sifat yang abstrak, serta tujuannya selalu jelas tersurat. Parabel (parabola) adalah suatu kisah singkat dengan tokoh-tokoh biasanya manusia, yang selalu mengandung tema moral. Istilah parabel dipakai untuk menyebut cerita-cerita fiktif di dalam Kitab Suci yang bersifat alegoris, untuk menyampaikan suatu kebenaran moral atau 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.

### d. Personifikasi atau Prosopopoeia

Personifikasi atau prosopopoeia adalah semacam gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang-barang yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan. Personifikasi (penginsanan) merupakan suatu corak khusus dari metafora, yang

mengiaskan benda-benda mati yang bertindak, berbuat, berbicara seperti manusia.

e. Alusi

Alusi adalah semacam acuan yang berusaha mensugestikan kesamaan antara orang, tempat, atau peristiwa. Biasanya, alusi ini adalah suatu referensi yang ekspilisit atau implisit kepada peristiwa-peristiwa, tokoh-tokoh, tau tempat dalam kehidupan nyata, mitologi, atau dalam karya-karya sastra yang terkenal.

f. Eponim

Adalah suatu gaya di mana seseorang yang namanya begitu sering dihubungkan dengan sifat tertentu, sehingga nama itu dipakai untuk menyatakan sifat itu. Misalnya: *Hercules* dipakai untuk menyatakan *kekuatan*; *Hellen* dari *Troya* untuk menyatakan *kecantikan*.

g. Epitet

Epitet (epiteta) adalah semacam acuan yang menyatakan suatu sifat atau ciri yang khusus dari seseorang atau sesuatu hal. Keterangan itu adalah suatu frasa deskriptif yang menjelaskan atau menggantikan nama seseorang atau suatu barang. Misalnya:

*Raja rimba* untuk singa, dan sebagainya.

*Lonceng pagi* untuk ayam jantan

h. Sinekdoke

Sinekdoke adalah suatu istilah yang diturunkan dari kata Yunani *synekdechesthai* yang berarti *menerima bersama-sama*. Sinekdoke adalah

semacam bahasa figuratif yang mempergunakan *sebagian* dari sesuatu hal untuk menyatakan keseluruhan atau mempergunakan keseluruhan untuk menyatakan sebagian.

i. Metonimia

Kata Metonimia adalah suatu gaya bahasa yang mempergunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal lain, karena mempunyai pertalian yang sangat dekat. contoh: *ia membeli sebuah chevrolet.*

j. Antonomasia

Merupakan sebuah bentuk khusus dari sinekdoke yang berwujud penggunaan sebuah epiteta untuk menggantikan nama diri, atau gelar resmi, atau jabatan untuk menggantikan nama diri.

Contoh: *Yang Mulia* tak dapat menghadiri pertemuan ini.

k. Hipalase

Adalah semacam gaya bahasa di mana sebuah kata tertentu dipergunakan untuk menerangkan sebuah kata, yang seharusnya dikenakan pada sebuah kata yang lain.

Contoh: *Ia berbaringdi atas sebuah bantal yang gelisah* ( yang gelisah adalah manusia nya bukan bantalnya).

l. Ironi, Sinisme, dan Sarkasme

Ironi atau sindiran adalah suatu acuan yang ingin mengatakan sesuatu dengan makna atau maksud berlainan dari apa yang terkandung dalam rangkaian kata-katanya.

Sinisme yang diartikan sebagai suatu sindiran yang berbentuk kesangsian yang mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati.

Sarkasme merupakan suatu acuan yang lebih kasar dari ironi dan sinisme.

Ia adalah suatu acuan yang mengandung kepahitan dan celaan yang getir.

m. Satire

Satire adalah ungkapan yang menertawakan atau menolak sesuatu. Satire mengandung kritik tentang kelemahan manusia. Tujuan utamanya adalah agar diadakan perbaikan secara etis dan estetis.

#### **4. Gaya Bahasa Sarkasme**

Kata sarkasme berasal dari bahasa Yunani yaitu *sarkasmos*. Kata ini diturunkan dari kata kerja *sakasein* yang berarti *merobek-robek daging, menggigit bibir karena marah, atau bicara dengan kepahitan*. Jika dibandingkan dengan ironi dan sinisme, sarkasme paling kasar. Sarkasme adalah gaya bahasa mengandung olok-olok atau sindiran pedas dan menyakiti hati. Ciri utama gaya bahasa sarkasme selalu mengandung kepahitan dan celaan getir, menyakiti hati, serta kurang enak didengar. Sarkasme juga mengandung ejekan di dalamnya, bahkan sering ditemukan olokan serta kata kasar yang sangat tidak enak apabila seseorang yang ditujukan mengetahuinya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sarkasme adalah penggunaan kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain; cemoohan atau ejekan kasar (KBBI Online edisi V diakses pada tanggal 15 Maret 2021) . Sedangkan menurut Fyodor Dostoyevsky (2018) seorang sastrawan

berkebangsaan Rusia mendefinisikan sarkasme sebagai pelarian terakhir dari orang-orang berjiwa bersahaja dan murni ketika rasa pribadi jiwa mereka secara kasar dan paksa dimasuki. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/sarkasme> (diakses pada 14 juni 2021).

Biasanya sarkasme mempunyai tujuan untuk menyindir dengan menggunakan bahasa yang lebih kasar daripada ironi, bahkan pada beberapa kasus tertentu sarkasme bisa menjadi ejekan atau hinaan. Sarkasme dapat digunakan pada percakapan langsung maupun secara tertulis. Sarkasme dalam bentuk tertulis biasanya ditemukan dalam karya sastra. Beberapa penulis fiksi, seperti novel atau sutrada film misalnya, menggunakan sarkasme dengan tujuan membangun karakter yang diciptakan. Sarkasme tidak hanya digunakan untuk menyindir orang atau mitra tutur, tetapi dapat pula ditujukan terhadap suatu situasi atau ide. Penggunaan sarkasme biasanya sebagai suatu cara untuk mengungkapkan ekspresi yang tidak dapat diungkapkan secara langsung.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sarkasme adalah gaya bahasa yang menjadi bahasa yang kasar dan menyinggung perasaan seseorang yang mengandung unsur ejekan, cacian, dan olok-olok.

## **5. Bentuk-bentuk Gaya Bahasa Sarkame**

Sarkasme berasal dari bahasa Yunani yaitu *sarkosmos* yang diturunkan dari kata kerja *sakasein* yang berarti ”merobek-robek daging seperti anjing”. ”Mengigit bibir karena marah” atau “bicara dengan kepahitan” (Keraf, 1985:144). Menurut Keraf, sarkasme merupakan sindiran yang lebih kasar dari

ironi dan sinisme. Ia merupakan tuturan yang mengandung kepahitan dan celaan yang getir. Sindiran diungkapkan seseorang wujud umpatan sebagai ekspresi emosi. Ciri utama sarkasme ialah selalu menggunakan kata kasar dan mengandung celaan getir. Wujud gaya bahasa sarkasme dapat berupa bahasa verbal yang dimaksud seperti nama binatang, anggota tubuh dan nama sifat.

Berikut bentuk-bentuk dalam gaya bahasa sarkasme :

#### 1. Ejekan

Ejekan adalah suatu hinaan, olok-olok, cemooh, dan celaan yang getir yang ditujukan kepada orang lain secara langsung. Ejekan merupakan tindakan menghina atau meremehkan seseorang atau hal lain, kadang-kadang hanya dengan mengejek. Ejekan dapat dilakukan dengan cara yang ringan dan lembut, tetapi juga bias kejam dan penuh kebencian, sehingga menimbulkan kalimat penghinaan atau menyindir. <https://id.m.wikipedia.org/ejaan> (diakses pada 14 Juni 2021)

Ejekan dalam sosiologi adalah tindakan membicarakan seseorang dengan menggunakan kata-kata kiasan, perumpamaan, atau kata-kata yang berlebihan, serta bermakna negatif (Glosarium Online diakses pada tanggal 14 Juni 2021).

Contoh ejekan dalam *Film Pertaruhan* : *Gini, lu pinjem surat miskin, orang miskin dapat fasilitas rumah sakit gratis, enakkan jadi orang miskin?*. Dalam dialog ini bermakna ejekan atau olokan yang bertujuan menyakiti hati orang lain. Selain itu menit ke 1:56 dengan potongan dialog *utang mulu anjing* yang juga bermakna ejekan.

## 2. Sindiran

Sindiran merupakan gaya bahasa berkias yang tidak akan tampak makna aslinya. Penggunaan gaya bahasa sindiran ditujukan agar seseorang merasa dan melakukan perubahan atas sindiran dari seseorang. Keistimewaan gaya bahasa sindiran dapat dilihat melalui penggunaan kata berkias di dalamnya. Semakin bagus dalam menggunakan kata kata akan menciptakan kesan khusus ketika menuturkan pada seseorang yang menjadi sasaran.

Bahasa berkias yang mengungkapkan suatu sindiran untuk tujuan menciptakan kesan serta pengaruh terhadap pembaca maupun pendengar. Sindiran adalah ujaran yang mengungkapkan kebalikan dari fakta yang sebenarnya yang biasanya digunakan untuk mencela orang secara implisit atau tidak langsung. Sindiran yang ditandai dengan penggunaan kata-kata sindiran mempunyai kedudukan yang sangat sentral dalam aktivitas berkomunikasi secara verbal sebagai salah satu sarana untuk menjalankan fungsi emotif bahasa. Fungsi emotif bahasa yang dimaksud adalah fungsi untuk menyatakan perasaan yang dalam hal ini dilatarbelakangi oleh adanya rasa tidak suka atau tidak senang, jengkel, benci, dendam, dan sebagainya yang disampaikan melalui kata kata sindiran. Misalnya dalam film *pertaruhan* terdapat cuplikan dialog berbunyi : *Kalau semua karyawan gue kayak lo, gue bias berabe. Gue ini bisnis, bukan panti sosial.* Kalimat ini berisi sindiran terhadap lawan dari penutur yang meminta biaya perobatan terhadap bosnya. Selain itu terdapat dialog dari tokoh: *lawan, cewe aja berani,* yang juga bermakna sindiran.

## 6. Makna Gaya Bahasa Sarkasme

Menurut Keraf (2006 : 27) Pada umumnya makna kata pertama-tama dibedakan atas makna yang bersifat *denotative* dan makna yang bersifat *konotatif*. Kata yang tidak mengandung makna atau perasaan-perasaan tambahan, karena makna ini bertalian dengan kesadaran atau ilmu pengetahuan; stimulus (dari pihak pembicara) dan respon (dari pihak pendengar) ,menyangkut hal-hal yang dapat diserap panca indra (kesadaran) dan rasio manusia disebut *denotatif*. Dan makna ini disebut juga makna *propositional* karena ia bertalian dengan informasi-informasi atau pernyataan-pernyataan yang bersifat faktual. Misalnya:*Rumah itu luasnya 250 meter, atau Ada seribu orang yang menghadiri pertemuan itu.*

Sedangkan makna *konotatif* mengandung arti tambahan, perasaan tertentu atau disamping makna dasar yang umum, dimana stimulus dan respon mengandung nilai-nilai emosional. Misalnya : *Rumah itu luas sekali, atau Meluap hadirin dipertemuan itu.*

Makna sarkasme adalah penggunaan bahasa yang maknanya mengandung olok-olok, ejekan, sindiran, kepahitan dan celaan getir, bahasanya lebih kasar dibandingkan dengan gaya bahasa ironi dan sinisme, menyatakan makna yang bertentangan. Sarkasme merupakan ungkapan kemarahan ataupun sindiran berupa kata-kata kasar. Aspek-aspek Makna ujaran manusia mengandung makna yang utuh. Keutuhan makna yang diujarkan oleh manusia merupakan perpaduan dari empat aspek, yakni pengertian (*sense*), rasa (*feeling*), nada (*tone*), dan maksud (*intension*). (Pateda :2001).

## 7. Jenis Gaya Bahasa Sarkasme

### 1. *Propositional Sarcasm*

Pada sarkasme jenis ini, bentuk dari sarkasme itu sendiri adalah berupa *proposition*, dimana *proposition sarcasm* ini juga merupakan jenis yang paling jelas bentuknya. Jenis sarkasme ini langsung mengarah langsung maksud atau tujuan dari pembicara yang memang bertujuan “menyindir”. Akan tetapi antara pernyataan *proposition* dan maksud dari penutur sebenarnya berlawanan.

### 2. *Lexical Sarcasm*

Jika *proposition sarcasm* lebih mirip pada model implikatur, maka *lexical sarcasm* lebih mendekati teori semantik. Jenis *lexical sarcasm* lebih terlihat erat hubungannya dengan skala evaluatif dari penutur daripada jenis *propositional sarcasm*. Pada *propositional sarcasm*, pernyataan penutur lebih bersifat pragmatis, sedangkan pada *lexical sarcasm* lebih terlihat alamiah dan jelas akan pernyataan-pernyataan ekstrim yang berupa hubungan konvensional berskala normatif. Seringkali *lexical sarcasm* dinyatakan dengan kata-kata positif namun memiliki efek negatif.

### 3. *'Like' Prefixed Sarcasm*

Jenis *'like' prefixed sarcasm* mirip dengan *propositional sarcasm*, tetapi *'like' prefixed sarcasm* hanya mengkombinasikan pernyataan sarkasme dengan kalimat deklaratif. Jika dalam *propositional sarcasm* sangat kuat implikatur yang diucapkan penuturnya dan berlawanan dengan maksud yang ingin diutarakan, maka pada *'like' prefixed sarcasm* menunjukkan pernyataan

menyangkal oleh penuturnya lebih jelas. Jadi, *'like' prefixed sarcasm* lebih cenderung tidak menimbulkan keambiguan.

#### 4. *Illocutionary Sarcasm*

Pada jenis ini, sarkasme tidak hanya dilihat sebagai elemen di dalam suatu tuturan, tetapi juga sebagai satu kesatuan yang utuh termasuk tindak tutur lain yang menyertainya. *Illocutionary sarcasm* meliputi keseluruhan implikatur umum bahkan dalam lingkup yang khusus, seperti tuturan yang menyatakan rasa iba, pujian, dan lain-lain.

### **8. Tayangan Film Pertaruhan**

Tayangan Film Pertaruhan menceritakan seorang satpam bank yang mempunyai empat anak laki-laki yang sering membuat onar di lingkungan rumahnya. Mereka adalah Ibra, Elzan, Amar, dan Ical. Pak Musa ayah dari anak-anak itu, sangat kewalahan mengurus mereka setelah ditinggal istrinya meninggal. Pak Musa harus menghidupi anak-anaknya sendiri dan harus membiayai sekolah Ical yang masih SMP.

Ibra, Elzan, dan Amar tidak melanjutkan pendidikan karena masalah finansial. Ibra bekerja sebagai pengaman tempat biliar, lalu Elzan sebagai waiters di tempat karaoke dan Amar jadi supir angkutan. Ical satu-satunya harapan Pak Musa yang bisa menjadi sarjana. Pak Musa adalah sosok bapak yang tangguh dan keras kepala sampai-sampai tidak mempedulikan kesehatannya.

Pak Musa adalah satpam yang terkenal sangat teladan dan sudah bekerja selama 20 tahun. Karena kondisi kesehatannya yang kian memburuk, akhirnya Pak Musa dipecat dan posisinya digantikan oleh satpam yang lebih muda. Pemecatan Pak Musa tidak diketahui satu pun anak-anaknya. Pak Musa tidak ingin anak-anaknya menjadi beban.

Akhirnya Ibra mengetahui kalau bapaknya dipecat, Ibra melihat keadaan bapaknya yang semakin memburuk dan akhirnya membawa ke rumah sakit. Penyakit yang diderita Pak Musa butuh penanganan instensif sehingga membutuhkan banyak uang. Ibra sebagai anak sulung sangat khawatir dengan keadaan bapaknya, lalu mencoba untuk meminta bantuan ke tempat kerja bapaknya. Tapi kedatangannya disepelekan oleh pemimpin bank. Ibra merasa harga dirinya dilecehkan. Ibra sudah mulai kehabisan rencana untuk mencari uang lagi karena sudah dipecat dari pekerjaannya.

## **B. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah kerangka yang memuat generalisasi yang dapat dipakai untuk menentukan beberapa perencanaan yang saling berhubungan. Kerangka konseptual merupakan alat untuk menggambarkan fenomena tentang masalah penelitian dan kerangka teori yang digunakan. Sejalan dengan temuan masalah pada penelitian ini kerangka teoretis yang diterapkan berfokus pada bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*. Pada kerangka konseptual ini, akan disajikan konsep-konsep dasar permasalahan yaitu mendeskripsikan bentuk-bentuk gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*.

### **C. Pernyataan Penelitian**

Berdasarkan kerangka teoretis dan kerangka konseptual di atas, penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, sehingga tidak menggunakan hipotesis penelitian. Adapun pernyataan penelitian ini terdapat bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada tokoh dalam *Film Pertaruhan*.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan sehingga tidak dibutuhkan lokasi khusus dalam penelitian. Waktu penelitian ini direncanakan selama enam bulan, yaitu pada bulan Maret 2021 sampai dengan bulan Oktober 2021. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

**Tabel 3.1**  
**Rincian Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																															
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																																
2	Penulisan Proposal																																
3	Bimbingan Proposal																																
4	Seminar Proposal																																
5	Perbaikan Proposal																																
6	Pengumpulan Data																																
7	Analisis Data Penelitian																																
8	Penulisan Skripsi																																
9	Bimbingan Skripsi																																
10	Sidang Meja Hijau																																

## **B. Sumber Data dan Data Penelitian**

### **1. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2014: 172). Sumber data penelitian ini ialah *Film Pertaruhan* dari aplikasi *Vidio*.

### **2. Data Penelitian**

Data Penelitian merupakan proses pengumpulan data atau hasil yang didapati dari sumber data. Data penelitian ini ialah penggunaan gaya bahasa sarkasme yang terdapat di dalam *Film Pertaruhan*.

## **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017: 2). Metode penelitian merupakan peranan yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian, disebabkan dalam semua kegiatan penelitian yang dilakukan sepenuhnya harus berdasarkan dan tidak terlepas dari metode yang digunakan. Metode penelitian ini merupakan sebuah cara dalam mencari kebenaran fakta dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Metode penelitian merupakan kegiatan yang dimulai dari merumuskan masalah, menentukan instrumen, pengumpulan data, menganalisis data dan memaknai hasil penelitian dalam mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengungkapan fakta tentang gejala-gejala yang atau fenomena pada suatu objek

penelitian tanpa adanya manipulasi sesuai dengan keadaan dari objek yang diteliti. Penelitian kualitatif dapat dikatakan sebagai penelitian langsung. Karena peneliti akan langsung melakukan penelitian tanpa melalui proses statistik atau bentuk hitungan lainnya. Dengan menggunakan metode kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mendapat gambaran yang jelas tentang segi penonjolan bentuk dan makna dalam penggunaan gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*.

#### **D. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2017:38) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti yakni bentuk dan makna gaya bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*.

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

1. Bahasa adalah alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa seseorang dapat mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan keinginan dalam menyampaikan pendapat dan informasi.
2. Gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan cara memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau unsur tertentu dengan benda atau unsur lain yang lebih umum.

3. Sarkasme adalah gaya bahasa mengandung olok-olok atau sindiran pedas dan menyakiti hati. Gaya bahasa sarkasme selalu mengandung kepahitan dan celaan yang menyakitkan hati seseorang serta kurang enak didengar. Majas sarkasme ini merupakan majas dengan sindiran yang paling kasar diantara dua jenis majas lainnya.
4. Ejekan, Ejekan adalah suatu hinaan, olok-olok, cemooh, dan celaan yang getir yang ditujukan kepada orang lain secara langsung.
5. Sindiran, Sindiran adalah sejenis ejekan dan celaan getir yang ditujukan kepada orang lain dengan secara tidak langsung atau bersifat menulis puisi, cerpen, artikel, atau esai tidak dapat digolongkan sebagai bahasa jurnalis karena hal itu memiliki harian tersendiri.
6. Makna gaya bahasa sarkasme, Makna sarkasme adalah penggunaan bahasa yang maknanya mengandung olokolok, ejekan, sindiran, kepahitan dan celaan getir.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data agar penelitiannya lebih mudah dan hasilnya jelas. Arikunto (2014: 203) mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen *human instrument* yaitu peneliti sendiri, dimana peneliti ini adalah menyalin penggunaan bentuk dan

makna dalam gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan* dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Penelitian**

No.	Kutipan Kalimat	Bentuk gaya bahasa sarkasme	Makna

### **G. Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2017: 334) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancara, serta memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, setelah itu membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara, diantaranya dengan cara mengamati, menonton, menyimak, memahami, dan mencatat. Dengan demikian analisis data itu dilakukan dalam proses. Proses berarti pelaksanaannya mulai dilakukan sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif.

Analisis yang dilakukan peneliti antara lain:

1. Menganalisis bentuk gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*.

2. Menandai atau mendata kata-kata dan kalimat berupa ejekan dan sindiran dalam *Film Pertaruhan*.
3. Mencatat, merekam dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian.
4. Mencari makna dari bentuk kata-kata sarkasme.
5. Menarik kesimpulan penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian bertujuan untuk menggambarkan hasil data penelitian agar terlihat jelas. Berikut ini hasil deskripsi data penelitian Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**Deskripsi Data Penelitian Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film Pertaruhan**

No.	Kutipan Kalimat	Bentuk Gaya Bahasa Sarkasme	Makna
1.	Dibuka ni dibuka, siapa yang mau ikutan ayok ayok, Siapa? yang nanya anjing.	Ejekan	Pengunaan kata <b>Siapa? yang nanya anjing</b> merupakan bentuk ejekan yang berupa olok-olokan antara tokoh.
2.	Cari dong kegiatan yang positif.	Sindiran	Penggunaan kata <b>Inalillahi waa inna</b>

	<p>Kan siapa tahu jodoh pak haji</p> <p>Inalillahi waa inna illahi rojiun dunia akhirat saya gak ridho punya mantu kamu</p> <p>Bener-bener budek lo sekarang.</p>		<p><b>illahi rojiun dunia akhirat saya gak ridho punya mantu kamu</b> merupakan kalimat sindiran dari orang tua yang tidak menginginkan tokoh tersebut menjadi pendamping anaknya.</p>
3.	<p>Kalian semua harusnya tau, dari kalian lahir semuanya, bapak ni gak pernah minta bantuan siapa-siapa, sampe ibu kalian meninggal. Bapak sendiri. Kamu ngurusin diri sendiri aja gak becus, mau sok-sok bantuin bapak, sok jagoan!</p>	Ejekan	<p>Penggunaan kata <b>Kamu ngurusin diri sendiri aja gak becus, mau sok-sok ngurusin bapak, sok jagoan!</b> Merupakan bentuk ejekan, karena orang tua menganggap tokoh Ibra menjadi penyebab kekacauan.</p>

4.	Kamu dititipin gak bisa jaga adeknya, ini juga, mau jadi jagoan hah! Bilang mau jadi jagoan.	Sindiran	Penggunaan kata <b>Mau jadi jagoan hah</b> menggambarkan sindiran tentang seseorang yang merasa hebat.
5.	Kalo kamu mau hancur, hancur sendiri gausah bawak adek kamu, jangan ajarin adek kamu kek kamu.	Sindiran	Penggunaan kata <b>hancur sendiri gausah bawak adek kamu</b> merupakan kalimat sindiran yang bermakna larangan untuk mencontohkan sikap yang tidak baik
6.	Bener-bener budek lo sekarang.	Ejekan	Penggunaan kata <b>Bener-bener budek lo</b> merupakan bentuk ejekan dari pendengaran yang seolah tidak

			berfungsi.
7.	Orang tadi mabok gangguin pelayan kita Eh lo kira ni tempat apa? masjid? Itu udah bagian dari kerja mereka, mau dikobel-kobel juga harus terima.	Sindiran	<b>Eh lo kira ni tempat apa? masjid? Itu udah bagian dari kerja mereka, mau dikobel-kobel juga harus terima.</b>  Tuturan tersebut merupakan kalimat sindiran bahwa sebagai seorang pekerja wanita disebuah <i>bar</i> mereka harus siap dengan segala resiko.
8.	Dasar kacang, kerja gak becus, kampung dasar kau.	Ejekan	Penggunaan kata <b>Dasar kacang, kerja gak becus, kampung dasar kau</b> merupakan

			kalimat memperolok terhadap sebuah profesi rendahan.
9.	<p>Bra, kenapa lo?</p> <p>Gapapa, gue Cuma ngerasa kek taik aja idup gak ada apa-apanya.</p> <p>Ibaratnya kalo gue mati, dunia juga gabakal peduli kehilangan gue.</p>	Sindiran	<p>Penggunaan kata <b>Gue ngerasa kek taik aja idup gak ada apa-apanya</b> merupakan bentuk sindiran untuk dirinya sendiri atas rasa putus asa dan tidak berdaya.</p>
10.	<p>Mbak, saya minta tolong banget, gimana kalau saya cicil. Nanti kalo ada duit saya bayar.</p> <p>Eh mas, ini rumah sakit bukan tempat kredit motor</p>	Sindiran	<p>Penggunaan kata <b>Eh mas, ini rumah sakit bukan tempat kredit motor.</b> Merupakan kata sindiran bahwa tempat tersebut tidak menerima pembayaran secara cicilan.</p>

11.	<p>Bos, gue mau kasbon.</p> <p>Buat apa?</p> <p>Bapak gue sakit</p> <p>Kalau semua karyawan kayak loe, gue bisa berabe, gue disini bisnis bukan panti sosial.</p>	Sindiran	<p><b>Kalau semua karyawan kayak loe, gue bisa berabe, gue disini bisnis bukan panti sosial</b> merupakan bentuk dari kata sindiran yang artinya dia tidak bisa memberikan pinjaman kepada semua karyawan seperti tokoh tersebut.</p>
12.	<p>Loe bikin surat miskin, orang miskin kan dapat fasilitas rumah sakit gratis. Enakan jadi orang miskin?</p>	Sindiran	<p>Penggunaan kata <b>Loe bikin surat miskin, orang miskin kan dapat fasilitas rumah sakit gratis. Enakan jadi orang miskin?</b> Merupakan bentuk dari kata</p>

			sindiran yang artinya meremehkan golongan masyarakat miskin yang sering mendapat bantuan secara gratis.
13.	Maaf ya dek, ini bank besar, urusan kita yang lebih penting banyak dan kita disini gak cuma ngurusin seorang <b>satpam</b> . Apa? satpam? Ngomong apa lo bangsat, itu bapak gue.	Ejekan	Penggunaan kata <b>Kita disini gak cuma ngurusin seorang satpam.</b> kata <b>satpam</b> merupakan pekerjaan rendahan.
14.	Belajar diluar, kamu mestinya kasihtau sama dia, cepat turun! musiknya matiin. Main musik kayak di pasar aja. Kalian semua harusnya tau, dari kalian lahir	Sindiran	Penggunaan kata <b>kayak di pasar aja</b> Mengartikan berisik dan merasa terganggu Penggunaan kata <b>Kamu ngurusin</b>

	<p>semuanya, bapak ni gak pernah minta bantuan siapa-siapa, sampe ibu kalian meninggal. Bapak sendiri. Kamu ngurusin diri sendiri aja gak becus, mau sok-sok bantuin bapak, sok jagoan!</p>	<p><b>diri sendiri aja gak becus, mau sok-sok ngurusin bapak, sok jagoan!</b></p> <p>Merupakan bentuk ejekan, karena orang tua menganggap tokoh Ibra menjadi penyebab kekacauan.</p>
--	---	--

## B. Analisis Data

Data yang dijelaskan menyangkut Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film Pertaruhan. Analisis tersebut saling berhubungan untuk menghasilkan data yang relevan.

*"Dibuka ni dibuka, siapa yang mau ikutan ayok ayok"*

*"Siapa?"* (ucap Amar)

*"Yang nanya anjing."* (ucap Ibra)

Tuturan **"Yang nanya anjing"**

(Data 1)

*"Inalillahi waa inna illahi rojiun dunia akhirat saya gak ridho punya mantu kamu".*

Kalimat Innalillahi waa Inna lillahi rojiun dimaknai sebagai kata paling akhir dalam kehidupan manusia terkhusus dalam agama islam. Selain itu

Penggunaan kata *Inalillahi waa inna illahi rojiun* biasanya diucapkan seseorang ketika mendengarkan musibah.

Dalam film ini tokoh Pak ustad mengucapkan *kalimat "Inalillahi waa inna illahi rojiun dunia akhirat saya gak ridho punya mantu kamu"* di depan tokoh Amar yang merupakan tuturan berisi sindiran yang diartikan bahwa sampai akhir hidup sang ustad tidak menginginkan serta tidak merestui apabila tokoh Amar menjadi pendamping anaknya karena diketahui tokoh Amar mempunyai mempunyai perilaku buruk.

(Data 2)

***"Kamu ngurusin diri sendiri aja gak becus, mau sok-sok ngurusin bapak, sok jagoan!"***

Pada tuturan ini terdapat bentuk ejekan dari Bapak terhadap tokoh Ibra yang menuntut hak Bapaknya, namun niat tersebut diremehkan bapak dikarenakan sifat tokoh Ibra yang tidak baik dengan menyebut **Kamu ngurusin diri sendiri aja gak becus** yang merupakan kalimat ejekan terhadap Ibra.

(Data 3)

***"Kamu dititipin gak bisa jaga adeknya, ini juga, mau jadi jagoan hah! bilang mau jadi jagoan."***

Tuturan tokoh bapak diatas dikarenakan sikap anak-anaknya yang bersikap petenteng, merasa hebat dengan mabuk-mabukan yang membuat bapaknya marah. Kalimat ***"mau jadi jagoan hah!"*** Merupakan sindiran kepada orang

yang punya kekuatan dan kehebatan, namun sikap tersebut nyatanya hanya mengarah pada dampak buruk, dan tidak ada apa-apanya.

(Data 4)

***“Kalo kamu mau hancur, hancur sendiri gausah bawak adek kamu, jangan ajarin adek kamu kek kamu.”***

Tuturan kata **“Kalo kamu mau hancur, hancur sendiri gausah bawak adek kamu, jangan ajarin adek kamu kek kamu.”** merupakan bentuk sindiran dari tokoh bapak yang mengisyaratkan rasa tidak peduli terhadap apapun perbuatan dari tokoh Ibra (anak sulungnya). Selain itu kalimat **jangan ajarin adek kamu kek kamu** merupakan sindiran yang bermakna penegasan agar Ibra tidak memberikan pengaruh buruk untuk adiknya.

(Data 5)

**“Bener-bener budeg lo sekarang”.**

Kalimat diatas menggambarkan situasi tokoh Ibra yang mengolok-olok adiknya Elzan karena menghidupkan musik terlalu keras, sehingga ditegur oleh bapaknya. Sehingga mengucapkan kata ejekan tersebut.

(Data 6)

**“Eh lo kira ni tempat apa? masjid? Itu udah bagian dari kerja mereka, mau dikobel-kobel juga harus terima”.**

Dalam cuplikan tersebut diketahui tokoh Ibra marah terhadap seorang tamu laki-laki yang bersikap tidak sopan terhadap pelayan.hingga terjadi perkelahian diantara Ibra dan lelaki tersebut. Keributan itu di dengar oleh pemilik *bar*. Dia marah kepada Ibra hingga tercetuslah kalimat *“Eh lo kira*

*ni tempat apa? masjid? Itu udah bagian dari kerja mereka, mau dikobel-kobel juga harus terima*". Tuturan tersebut merupakan sindiran yang bermakna ditempat "gelap" seperti itu "*dikobel-kobel juga harus terima*" yang berarti seluruh pelayan khususnya wanita harus menanggung resiko serta pasrah atas tuntutan pekerjaannya. Selain itu, Penggunaan kata **Masjid** pada kalimat *Eh lo kira ni tempat apa? masjid?* merupakan bentuk sindiran karena dapat diketahui bahwa masjid merupakan tempat suci sedangkan latar suasana di cuplikan tersebut berada pada sebuah tempat hiburan malam yang biasa menjadi tempat maksiat, hingga Ibra tidak berhak melarang pelanggan laki-laki itu untuk bersikap semaunya.

(Data 7)

***"Dasar kacung, kerja gak becus, kampung dasar kau"***.

Tuturan tersebut merupakan ejekan terhadap pekerja suruhan dari petinggi yang mempunyai kekuasaan. "*kampung dasar kau*" menyiratkan ejekan pada seseorang yang dianggap udik, yang tinggal jauh dari pusat kota. Yang biasanya tertinggal dari hal-hal yang bersifat modern. Tujuannya untuk mempermalukan tokoh yang di ejek.

(Data 8)

***"Gue ngerasa kek taik aja idup gak ada apa-apanya"***.

Dalam tuturan tersebut tokoh Ibra yang merasa putus asa terhadap hidupnya yang dirasa tidak berguna. Sebagai anak tertua dia merasa mempunyai tanggung jawab yang besar, namun ia tidak bisa berbuat apa-apa. Kalimat "*kek taik aja*" merupakan sindiran pada dirinya sendiri

yang bermakna hidupnya seperti kotoran, sisa pembusukan, yang hanya menjadi penyakit dan polusi bagi orang sekitar, suatu hal yang dianggap menjijikan dan harus segera disingkirkan.

(Data 9)

***“Eh mas, ini rumah sakit bukan tempat kredit motor”.***

Pada dialog sebelumnya tokoh Ibra mengatakan kata **cicil** di sebuah rumah sakit yang jelas instansi tersebut tidak menerima pembayaran dalam bentuk cicilan. Berbeda dengan *leasing* yang memang merupakan tempat kredit/cicil barang.

(Data 10)

***“Kalau semua karyawan kayak loe, gue bisa berabe, gue disini bisnis bukan panti sosial”.***

Pada tuturan terdapat dialog antara tokoh Bos dan Ibra yang ingin meminjam uang kepada bos untuk pengobatan bapaknya

“ Bos, gue mau kasbon”

“Buat apa?”

“Bapak gue sakit”

”Kalau semua karyawan kayak loe, gue nnnbisa berabe, gue disini bisnis bukan panti sosial”

Tokoh Bos menyatakan bahwa dia berada dalam lingkungan bisnis bukan panti sosial yang merupakan tempat pemberdayaan kesejahteraan manusia. Tuturan tersebut jelas merupakan sindiran kepada tokoh Ibra bahwa

keinginannya meminjam uang kepada bos bukan merupakan tempat yang tepat.

(Data 11)

***“Loe bikin surat miskin, orang miskin kan dapat fasilitas rumah sakit gratis. Enakan jadi orang miskin?”***

Pada tuturan ini merupakan sindiran terhadap tingkatan kasta sosial dari tokoh Bos terhadap Ibra, antara si kaya dan miskin. Masyarakat ekonomi rendah biasanya mendapatkan bantuan secara sukarela dari pemerintahan atau instansi yang menaungi kesejahteraan masyarakat.

Biasanya dengan cara melengkapi persyaratan yang dibuat untuk mendapatkan bantuan atau **fasilitas gratis** seperti yang dituturkan bos.

(Data 12)

***“Kita disini gak cuma ngurusin seorang satpam”.***

Pada tuturan ini tokoh Bos mengatakan kata ‘satpam’ dengan nada penekanan yang dianggap pekerjaan seorang satpam adalah pekerjaan yang remeh yang bermakna ejekan.

(Data 13)

***“Belajar diluar, kamu mestinya kasih tau sama dia, cepat turun! musiknya matiin. “Main musik kayak di pasar aja!”***

Kalimat diatas menggambarkan seperti situasi pasar yang berisik dan tidak kondusif, karena permainan musik yang dibunyikan oleh tokoh Elzan sehingga, tokoh bapak di *Film Pertaruhan* merasa terganggu sehingga mengucapkan kata sindiran tersebut.

(Data 14)

### **C. Jawaban Pernyataan Penelitian**

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu dapat dijawab pernyataan penelitian ini bahwasanya terdapat 14 data berupa bentuk dan makna dalam Gaya Bahasa Sarkasme yang terdiri dari 9 bentuk sindiran dan 5 bentuk ejekan dalam *Film Pertaruhan*.

### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

Diskusi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada gaya bahasa sarkasme yang terdapat pada *Film Pertaruhan*.

### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak keterbatasan wawasan, dan buku-buku saat mengkaji Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*. Walaupun masih jauh dari kata sempurna, peneliti tetap bersyukur akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan kemampuan yang optimal dari peneliti serta masukan informasi dari pihak yang telah dipertimbangkan demi keutuhan hasil penelitian ini.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*. Dapat disimpulkan bahwa film tersebut terdapat 14 data bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme yang terdiri dari 9 bentuk dan makna sindiran serta 5 bentuk dan makna ejekan pada *Film Pertaruhan*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan dalam penelitian ini ada beberapa hal penting yang dikemukakan sebagai sarana anatara lain:

1. Hasil penelitian mengenai bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*. Ini dapat menjadi acuan bagi para pembaca, khususnya yang ingin melakukan penelitian lebih mendalam tentang gaya bahasa sarkasme.
2. Penelitian mengenai gaya bahasa sarkasme pada *Film Pertaruhan*. Ini masih sangat sederhana dan masih belum sempurna. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai bentuk dan makna gaya bahasa sarkasme pada film lain.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku :**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Keraf, Gorys. 2006. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sucipto, Maya Gusrina. 2014. *Ensiklopedia Bahasa dan Sastra Indonesia Gaya Bahasa*. Jawa Tengah: PT Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. 2013. *Pengantar Linguistik Umum*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

### **Jurnal:**

- Dinari, Irene. 2019. *Jenis-jenis dan penanda Majas Sarkasme Dalam Novel The Return Of Sherlock Holmes*. Seminar Nasional Prasasti II “Kajian Pragmatik Dalam Berbagai Bidang”.
- Rani. 2018. *Penggunaan Majas Sindiran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Balaesang Desa Tambu Kecamatan Balaesang Kabupaten Donggola*. Jurnal Bahasa dan Sastra. Volume 3, No. 4.

### **Website:**

- Glosarium Online (diakses pada tanggal 14 Juni 2021).
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/sarkasme> (diakses pada 14 juni 2021).
- <https://id.m.wikipedia.org/ejaan> (diakses pada 14 Juni 2021).
- KBBI Online edisi V (diakses pada tanggal 15 Maret 2021).

Lampiran 1 Form K-1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K-1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Perihal **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Surya Fia Mahqvirah  
 NPM : 1702040010  
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,62

Persetujuan Ket/Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Film Animasi Bisu <i>The Rabbit Invasion</i> pada Siaran GTV terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 1-3 Tahun	
	Analisis Kepribadian Tokoh Utama Novel <i>Harga Sebuah Percaya Karya Tere Liye: Kajian Psikologi</i>	
	Analisis Kesalahan Berbahasa Dalam Animasi Film <i>Si Juki</i>	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan Serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Februari 2021  
 Hormat Pemohon,

Surya Fia Mahqvirah

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 Form K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K-2

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Film Animasi Bisu *The Robbids Invasion* pada Siaran GTV terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 1-3 Tahun

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Februari 2021  
Hormat Pemohon,

  
(Surya Fia Mahqvirah)

Keterangan:  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3 Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 175 /IL3/UMSU-02/F/2021  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa  
tersebut di bawah ini :

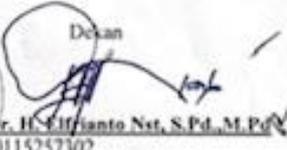
Nama : SURYA FIA MAHQVIRAH  
N P M : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : Pengaruh Film Animasi Bisu *The Rabbit Invasion* pada  
Siaran GTV terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 1-3  
Tahun

Pembimbing : Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi  
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu  
yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: 15 Pebruari 2022

Medan, 03 Rajab 1442 H  
15 Pebruari 2021 M

    
Dekan  
**Prof. Dr. H. F. Hianto Nst, S.Pd, M.Pd**  
NIDN 0115257302

Dibuat rangkap 4 (empat):  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Pembimbing  
4. Mahasiswa yang bersangkutan :  
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3, Medan 20238 Telp. 061-6622400  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fbip@ummu.ac.id](mailto:fbip@ummu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Perjarahan*.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
31 Mei 2021	Perbaikan Bab I (Identifikasi Masalah, Batasan Masalah)	
	Perbaikan Bab II (Penulisan kutipan, Kerangka Konseptual)	
07 Juni 2021	Perbaikan Bab III (Sumber Data, Data Penelitian, Instrumen Penelitian)	
14 Juni 2021	Perbaikan Bab I (Identifikasi Masalah, Batasan Masalah)	
	Perbaikan Bab II (Tambahkan Teori)	
16 Juni 2021	Acc Seminar Proposal	

Medan, 16 Juni 2021

Diketahui oleh,  
Ketua Program Studi

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj Syamsuyurnita, M.Pd.

Lampiran 5 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3, Medan 20238 Telp. 061-6622400  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film *Pertaruhan*

Sudah layak diseminarkan:

Medan, 16 Mei 2021

Diketahui Oleh,  
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dra. Hj Syamsuyurnita, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 6 Surat Pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Surya Fia Mahqvirah  
N.P.M : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film*  
*Pertaruhan*

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2021  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



SURYA FIA MAHQVIRAH

Diketahui oleh Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 7 Surat Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua  
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamualaikum Wr. Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Surya Fia Mahqvirah

NPM : 1702040010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum dibawah ini:

**Pengaruh Film Animasi Bisu *The Rabbit Invasion* pada Siaran GTV terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 1-3 Tahun**

Menjadi

**Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertarungan***

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk mendapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

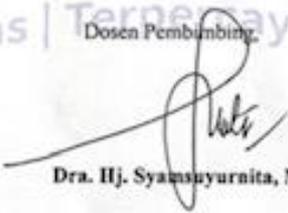
Medan, 3 September 2021

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

  
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Lampiran 8 Surat Keterangan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702050010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu  
Tanggal : 07 Agustus 2021

Dengan Judul Proposal : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih.

Medan, 07 Agustus 2021

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

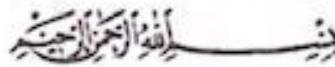
  
Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd.

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 9 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada *Film Pertaruhan*

Pada hari Sabtu, 07 Agustus 2021 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 7 Agustus 2021

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,

Drs. Topu Sitopus, M.Si.

Dosen Pembimbing,

Stambuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi,

Mutia Febriyaha, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 10 Surat Permohonan Riset



UMSU  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kayen Muktiar Barli No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 8220400  
Website: <http://www.umhumsu.ac.id> E-mail: [ad@umhumsu.ac.id](mailto:ad@umhumsu.ac.id)  
Bank: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank Bina Syariah, Bank Sumut

Nomor : 191.3/IL.3/UMSU-02/F/2021      Medan, 18 Muharram 1443 H  
Lamp : --      27 Agustus 2021 M  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth, Kepala UPT Perpustakaan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, di-  
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi weberakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktivitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di Perpustakaan UMSU yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : SURYA FIA MAHQVIRAH  
N P M : 1702040010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film Pertaruhan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.  
Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamua'laikum Warahmatullahi Weberakatuh.



Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, S.Pi  
NIDN : 0115057302

\*\* Peringgal \*\*

Lampiran 11 Surat Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**UPT PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 –Ext. 113 Medan 20238  
Website : <http://perpustakaan.umsu.ac.id> Email : [perpustakaan@umsu.ac.id](mailto:perpustakaan@umsu.ac.id)

*Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya.*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :2121/KET/II.3-AU/UMSU-P/M/2021



Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

**Nama** : Surya Fia Mahqvirah  
**NIM** : 1702040010  
**Univ./Fakultas** : UMSU/Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Jurusan/P.Studi** : Pendidikan Bahasa Indonesia/S-1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*“Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film Pertaruhan”*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, 24 Shafar 1443 H.  
01 Oktober 2021 M

Kepala UPT Perpustakaan



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 12 Surat Bebas Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN

Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 -Ext. 113 Medan 20238  
Website : <http://perpustakaan.umstu.ac.id> Email : [perpustakaan@umstu.ac.id](mailto:perpustakaan@umstu.ac.id)

*Bila menyalin surat ini, agar dituliskan nomor dan tanggalnya.*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :2093/KET/IL3-AU/UMSU-P/M/2021

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Surya Fis Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 Shafar 1443 H,  
30 September 2021 M

UPT Perpustakaan

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Surya Fia Mahqvirah  
 NPM : 1702040010  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Film *Pertaruhan*.

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
24 September 2021	Penyerahan Skripsi		
24 September 2021	Abstrak dan Kata Pengantar, Bab II : Landasan Teoretis (Penulisan Kutipan dan EYD).		
24 September 2021	Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan (Penulisan EYD dan Perbaikan Jawaban Pernyataan Penelitian).		
24 September 2021	Bab V : Perbaikan Kesimpulan dan Saran.		
01 Oktober 2021	ACC Meja Hijau		

Diketahui Oleh  
 Ketua Prodi Studi,

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 01 Oktober 2021  
 Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

## Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### 1. Data Pribadi

Nama : Surya Fia Mahqvirah  
NPM : 1702040010  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 24 Desember 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 3 dari 3 bersaudara  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jalan Medan Area Selatan Gang. Gelas  
No. 2  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia

#### 2. Data Orang Tua

Ayah : Brata Surya  
Ibu : Cut Manyak  
Alamat : Jalan Medan Area Selatan Gang. Gelas  
No. 2

#### 3. Jenjang Pendidikan

Tahun 2004-2005 : TK Swasta Amanah Medan  
Tahun 2005-2011 : SD Muhammadiyah 20 Medan  
Tahun 2011-2014 : SMP Swasta Al-Ulum Medan  
Tahun 2014-2017 : SMA Swasta Al-Ulum Medan  
Tahun 2017-2021 : Tercatat sebagai mahasiswa program studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Uta

