

GAYA BAHASA PERSONIFIKASI DALAM NOVEL *DRUPADI* KARYA SENO GUMIRA AJIDARMA

Dewi Numani

Institut Seni Indonesia Surakarta

dewinur09@gmail.com

Abstract

The article entitled "Gaya Bahasa Personifikasi Dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma (Personification Language Style in the Novel Drupadi by Seno Gumira Ajidarma)" attempts to describe the personification language style that is dominantly used by the author in expressing his thoughts and ideas in the novel Drupadi. Apart from that, the influence of the personification language style on Drupadi's story as outlined by the author in the novel is also the focus of the analysis. This research uses a qualitative descriptive method with a structural (intrinsic) approach. Data was obtained through literature study and interviews. The results of this research show that the dominant personification language style used by the author in the novel Drupadi gives a beautiful, dramatic and lively impression so that it attracts the reader's attention and interest. Apart from that, the personification language style also helps and gives space to the reader's imagination in capturing and understanding what the author wants to express. The readers will be able to judge or conclude that the literary work or novel is good, interesting, or impressive, and so on.

Keywords: language style, personification, story, Drupadi.

Pengantar

Novel adalah karya fiktif yang digunakan seorang pengarang untuk menuangkan imajinasinya. Cerita dalam novel merupakan kreasi dari pengarang. Pengarang bebas dan berkuasa penuh atas jalannya cerita termasuk nasib para tokohnya. Dalam proses kreatifnya, pengarang terinspirasi oleh realitas kehidupan sekitarnya, yang meliputi masalah-masalah atau kisah-kisah yang ada di masyarakat, sehingga disusunlah cerita dalam novel yang menjadi media refleksi kehidupan masyarakat.

Pengarang ingin menyampaikan gagasan-gagasannya melalui cerita yang disampaikan. Sedangkan cerita merupakan bagian yang sangat penting dalam cerita nyata atau fiksi, namun dalam sebuah karya cerita novel sering menggunakan cerita fiksi untuk disajikan kepada pembaca. Selanjutnya dengan susunan cerita yang menarik akan membuat pembaca ingin atau termotivasi untuk membaca fiksi novel,

untuk mengetahui ceritanya. Setelah membaca cerita fiksi, maka pembaca bisa mengutarakan pengalaman membaca karya sastra tersebut baik, menyenangkan, mengesankan, menarik dan lain sebagainya.

Karya sastra novel dibangun atas unsur-unsur pembentuknya yang meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik novel terdiri atas latar belakang pengarang, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Unsur-unsur intrinsik novel meliputi tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya Bahasa.

Novel berjudul Drupadi karya Seno Gumira Ajidarma adalah salah satu novel dengan cerita dan tokoh-tokoh wayang. Ada beberapa bahkan banyak penelitian dan kajian tentang novel Drupadi dengan berbeda-beda analisis antara lain tentang feminisme, kajian struktural, kajian dekonstruksi, intertekstual, ragam konflik sosial, mitos kecantikan, konflik antar tokoh, gender, dan masih banyak lagi kajian lainnya.

Setelah berkali-kali membaca novel *Drupadi*, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang penggunaan gaya Bahasa personifikasi yang diterapkan pengarang dalam novel tersebut. Penggunaan gaya Bahasa personifikasi membuat novel itu menjadi lebih indah dan menarik. Disamping itu, penulis tertarik dengan novel ini karena cerita wayang banyak mengandung nilai-nilai kehidupan yang baik dan pantas untuk diteladani.

Gaya Bahasa menurut Gorys Keraf adalah cara mengungkapkan pikiran melalui Bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai Bahasa) (1981:113). Lebih lanjut dikatakan bahwa apabila penekanan ditekankan pada keahlian untuk menulis indah, maka *style* (gaya) berubah menjadi kemampuan dan keahlian untuk menulis dengan mempergunakan kata-kata secara indah (Keraf, 1981:112). Personifikasi adalah gaya bahasa perbandingan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang-barang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan (Keraf, 1980:140).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan struktural melalui unsur-unsur intrinsik dalam novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma. Artikel ini membahas permasalahan penggunaan gaya bahasa personifikasi oleh pengarang dalam mengungkapkan ide dan gagasannya, serta pengaruhnya terhadap cerita dalam novel *Drupadi* karya Seno Gumira Ajidarma.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pengarang menerapkan gaya Bahasa personifikasi dalam mengungkapkan ide-idenya ke dalam novel tersebut dan pengaruh penggunaan gaya Bahasa personifikasi terhadap cerita dalam novel *Drupadi*.

Ringkasan Cerita *Drupadi*

Drupadi adalah putri seorang raja dari Pancala yang tidak pernah dilahirkan tetapi diciptakan dari sekuntum Bunga Teratai yang sedang merekah. *Drupadi* adalah seorang putri yang sangat cantik dan kecantikannya menjadi

pembicaraan banyak orang sampai ke manca negara. *Drupadi* adalah seorang putri raja yang diinginkan dan diperjuangkan oleh para bangsawan, raja, dan pangeran untuk menjadi isteri mereka. Prabu Drupada, ayah *Drupadi*, mengadakan sayembara untuk menentukan siapa yang berhak menjadikan *Drupadi* seorang isteri.

Sayembara dimenangkan oleh seorang brahmana yang seperti pengembara yang ternyata adalah Arjuna, satu dari Pandawa lima, yang selamat dari rencana pembakaran terhadap diri mereka di Bale Sigala-gala yang direncanakan oleh Kurawa. Setelah melalui perdebatan dan diskusi antara *Drupadi* dan Pandawa serta Ibunda Pandawa, Kunti, tentang kebingungan mereka untuk memposisikan *Drupadi* sebagai isteri siapa diantara kelima Pandawa, mereka memutuskan bahwa *Drupadi* menjadi isteri dari kelima Pandawa tersebut.

Peristiwa selanjutnya, Pandawa dan *Drupadi* diundang ke pesta di negara Hastina oleh Kurawa. Selama sehari-hari mereka mengadakan pesta dan sampailah pada saat diadakan permainan dadu antara Pandawa yang diwakili oleh Yudhistira dan Kurawa yang diwakili oleh Duryudana tetapi kemudian digantikan oleh pamannya, Sangkuni. Pada mulanya, Yudhistira berhasil memenangkan permainan dadu tetapi akhirnya, setelah Duryudana digantikan oleh Sangkuni, dengan segala daya dan kelicikannya, Sangkuni berhasil memenangkan permainan. Semua yang dimiliki Yudhistira, harta benda, istana, bahkan saudara-saudara dan juga isterinya habis dipertaruhkan dalam permainan dadu. Mereka semua menjadi budak Kurawa dan *Drupadi* yang dulu dipuja oleh Kurawa sekarang disiksa, dihina, ditelanjangi, dan diperkosa oleh semua Kurawa. Mereka, kemudian, dibuang ke hutan selama dua belas tahun dalam penyamaran dan apabila penyamaran mereka ketahuan sebelum masa dua belas tahun tersebut habis maka mereka harus mengulangnya dari awal.

Setelah Pandawa, *Drupadi*, dan Kunti berhasil melewati masa pembuangan selama dua belas tahun, atas saran dan masukan dari berbagai pihak termasuk raja Pancala, Kresna, Baladewa, Yuyudana, dan beberapa yang lainnya, mereka memutuskan untuk merebut

Indraprastha dari Kurawa meskipun harus terjadi perang besar yang kemudian disebut perang Baratayuda. Perang ini akhirnya terjadi setelah beberapa upaya damai dan niat baik dari pihak Pandawa tidak diterima oleh Kurawa. Perang besar dan dahsyat Baratayuda dimenangkan oleh Pandawa meskipun tidak sedikit dan tidak ternilai korban harta, benda, maupun jiwa dari kedua belah pihak. Baratayuda dikatakan sebagai sebuah penebusan atas dosa-dosa manusia, sebagai suatu jalan bagi setiap orang untuk memenuhi karmanya (Ajidarma, 2017:107)

Akhir cerita ini menunjukkan bahwa setelah penobatan Parikesit, cucu Arjuna atau anak Abimanyu dan Utari, para Pandawa dan Drupadi pergi mengembara dengan satu tujuan yaitu ingin menyatukan jiwa mereka dengan sumber kehidupan artinya mereka akan menyerahkan diri kepada yang Maha Kuasa dengan naik ke puncak Mahameru. Sebelum menghembuskan nafas terakhirnya, Drupadi merasa bahwa dirinya tidak akan mampu mencapai puncak dan hanya sampai di tengah perjalanan dia menyerahkan jiwa dan raganya untuk bersatu dengan Keabadian.

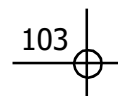
Gaya Bahasa Personifikasi dan Cerita Drupadi

Seno Gumira Ajidarma, dalam novelnya *Drupadi*, mengungkapkan cerita tentang Drupadi dengan berbagai gaya Bahasa misalnya kiasan, hiperbola, personifikasi, dan lain-lain. Berdasarkan penelitian ini, gaya Bahasa yang dominan atau paling sering digunakan pengarang adalah gaya Bahasa personifikasi seperti berikut ini.

- *Arak-arakan itu diiringi bunyi-bunyian yang lembut dari alat-alat petik, alat-alat tiup, dan alat-alat pukul yang membuat arak-arakan itu melangkah serasi dan berwibawa (Ajidarma, 2017: 3).* Arak-arakan adalah sesuatu yang tidak memiliki sifat atau karakter manusia yaitu *melangkah*, tetapi dengan menggunakan gaya Bahasa personifikasi benda tersebut seolah-olah hidup dan bergerak melangkah seperti yang dilakukan manusia. Kalimat tersebut

mampu menggambarkan suasana yang sangat agung dan khidmat karena arak-arakan itu mengiringi rombongan putri raja yang sangat dikagumi dan dielu-elukan rakyatnya terutama karena kecantikan dan kebajikannya yang tidak ada bandingannya. Seorang Drupadi yang diarak menuju suatu tempat karena akan disayembarakan dan siapa saja, dari kalangan bangsawan dan raja-raja, yang memenangkan sayembara berhak untuk menjadikannya isteri atau permaisuri.

- *Bunyi-bunyian itu melayang terbawa angin kini iramanya mulai berubah menjadi Irama yang lain (Ajidarma, 2017: 4).* Kata *bunyi-bunyian* memiliki sifat atau karakter seperti manusia yaitu melayang. Bunyi sebagai kata benda yang tidak bernyawa seolah-olah menjadi bernyawa atau hidup sehingga bisa melayang seperti manusia. Kalimat ini masih ada hubungannya dengan kalimat sebelumnya sehingga suasana dan situasi yang digambarkan juga hampir sama tetapi, kemudian, irama dari alat-alat musik tersebut mulai berubah. Perubahan irama itu menggambarkan bahwa rombongan atau arak-arakan putri Drupadi sudah sampai di tempat sayembara sehingga irama yang sebelumnya berwibawa dan serasi berubah menjadi irama yang melengking, keras, dan bertalu-talu sebagai irama penyambutan atas kedatangannya.
- *Pakaian para raja itu berkilat-kilat, mahkota mereka gemerlapan memamerkan mimpi duniawi (Ajidarma, 2017: 5).* Mahkota yang dipakai para raja itu penuh dengan hiasan emas permata sehingga berkilauan dan gemerlapan. Mahkota itu dianggap seperti orang kaya raya yang memamerkan kekayaannya dengan menggunakan emas permata di beberapa bagian tubuhnya sehingga tampak gemerlapan. Hal itu, biasanya, dilakukan ketika orang tersebut menghadiri suatu pesta atau upacara tertentu.
- *Dari langit tujuh cahaya pelangi menyorot dari balik awan ke arah Dewi Drupadi (Ajidarma, 2017: 6).* Cahaya Pelangi sebagai benda mati diumpamakan manusia



yang bisa menyorotkan sinar, misalnya, dalam kegelapan. Kecantikan Drupadi seolah-olah tidak bisa digambarkan atau diceritakan dengan kata-kata. Seno Gumira Ajidarma berulang-ulang menggambarkan dan mendeskripsikan kecantikan Drupadi di bagian-bagian yang berbeda dalam novel ini. Kalimat tersebut adalah salah satu dari sekian banyak penggambaran kecantikan Drupadi. Tujuh cahaya pelangi dari langit menyorot ke arah Drupadi. Semua pasti tahu bahwa sinar cahaya pelangi dari langit menyorot ke seluruh penjuru dunia dan tidak hanya ke satu tempat atau satu orang saja. Diceritakan dalam novel ini juga bahwa ketika bangun dari tidur saja, orang sangat kagum melihat kecantikan Drupadi apalagi pada saat dia diarak dalam kereta kencana dengan pakaian kebesaran seorang putri raja yang penuh dengan emas permata yang gemerlapan, pasti semua orang berdecak kagum melihatnya.

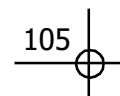
Hanya dalam mimpi dan kenyataan kini meletakkan Drupadi di alun-alun yang penuh dengan raja Kesatria sedang berlomba memperebutkan dirinya (Ajidarma, 2017: 11). Kenyataan adalah sesuatu yang abstrak dan tentu saja tidak mempunyai sifat-sifat kemanusiaan yang bisa melakukan sesuatu secara nyata. Dalam kalimat tersebut, gaya Bahasa personifikasi menunjukkan bahwa kata *kenyataan* seolah-olah hidup seperti manusia yang bisa meletakkan Drupadi di alun-alun yang penuh dengan raja kesatria yang sedang berlomba memperebutkan dirinya. Kalimat ini seolah-olah memberi ruang kepada pembaca untuk berimajinasi tentang apa yang dimaksudkan dan ingin diungkapkan pengarang dalam ceritanya. Pengarang menceritakan bahwa sebelum sayembara itu dilaksanakan, Drupadi sudah sering bertemu dengan Kresna dalam mimpi. Dalam mimpi, mereka saling tertarik dan menjalin cinta. Drupadi sangat terpicat dan kasmaran dengan Kresna sehingga dia merasa sangat menderita ketika menghadapi kenyataan bahwa dia disayembarakan untuk menjadi isteri

pemenangnya. Drupadi tidak bisa menerima kenyataan bahwa Kresna hanyalah mimpinya.

Maka awan Gemawan yang menggelapkan angkasa pun menyisih dan langit kembali menjadi biru terang (Ajidarma, 2017: 18). Pengarang menggambarkan peristiwa sayembara untuk memenangkan Drupadi di Kerajaan Pancala. Tidak ada satupun dari para peserta yang notabene para raja dan pangeran serta bangsawan dari beberapa Kerajaan mampu memenangkan sayembara tersebut sampai muncullah seorang brahmana (pengembara) yang maju dan dengan segala kesaktiannya mampu memenangkan sayembara tersebut. Brahmana itu tidak lain adalah Arjuna yang sedang dibuang bersama empat saudaranya dan Ibunya, Kunti, ke hutan. Dia membuat keadaan yang pada mulanya gelap karena tertutup awan menjadi terang benderang dengan menggunakan kesaktiannya. Hal itu diumpamakan dengan gaya personifikasi dalam kalimat *awan gemawan yang menggelapkan angkasa pun menyisih dan langit kembali menjadi biru terang*. Awan dan angkasa diumpamakan manusia yang bisa menggelapkan sesuatu dan menyisih sehingga suasana menjadi terang. Kalimat itu terasa indah dan hidup karena mampu membuat pembaca berimajinasi.

Angin bertiup membawa bau wangi dan orang-orang tertegun ketika dari langit turun hujan bunga aneka warna yang semerbak meski hanya sebentar Sahaja (Ajidarma, 2017: 18). Kalimat ini masih menceritakan kesaktian Arjuna yang sedang menyamar sebagai Brahmana yang sedang mengembara. Selain mampu membuat langit terang benderang, dia juga bisa membuat semua orang senang dan kagum dengan hujan bunga yang harum dan beraneka warna. *Angin* adalah benda abstrak yang tidak terlihat dan tidak bisa membawa sesuatu, tetapi dengan gaya Bahasa personifikasi maka *angin* dimanusiakan sehingga terasa hidup dengan *membawa bau wangi*.

- *Irama kendang mengentak-entak berusaha mengacaukan ketenangan sang pemanah* (Ajidarma, 2017: 19). Disini pengarang ingin menceritakan betapa suasana pada saat itu sangat riuh sehingga mampu mengacaukan konsentrasi seorang pemanah yang sedang membidikkan anak panahnya ke arah seekor burung di atas kepala seorang penari yang sedang menari-nari sambil meliuk-liukkan tubuhnya. Suatu irama kendang diibaratkan manusia yang bisa menyebabkan kekacauan agar sang pemanah tidak bisa berkonsentrasi. Hal itu sengaja dilakukan untuk menguji kesaktian sang pemanah terutama menguji konsentrasinya sehingga pemanah yang betul-betul sakti yang mampu melawan dan mengatasinya.
- *Hanya hujan yang akhirnya menghentikan kekacauan itu* (Ajidarma, 2017: 24). Pengarang menggunakan gaya Bahasa personifikasi secara jelas dalam kalimat tersebut. *Hujan* adalah sesuatu yang tidak memiliki sifat-sifat manusiawi dan dalam kalimat itu dituliskan bahwa hujan menghentikan kekacauan padahal yang bisa menghentikan kekacauan adalah manusia, jadi kata *hujan* dimanusiakan. Cerita yang menyertai kalimat itu adalah ketika Arjuna, yang menyamar sebagai brahmana yang sedang mengembara, mengikuti sayembara untuk memperebutkan Drupadi. Arjuna memenangkan sayembara tersebut dengan mengeluarkan kesaktiannya terutama dalam memanah sehingga para Kurawa dan Karna yang pernah sama-sama berguru memanah kepada Dorna tahu bahwa itu adalah Arjuna dan bukan seorang Brahmana yang mengembara. Kekacauan tidak bisa dielakkan lagi dan terjadi di medan sayembara tersebut, yaitu perang antara para raja dan bangsawan yang membela Pandawa dan para raja dan bangsawan yang membela Kurawa. Perang itupun terhenti karena hujan turun.
- *Dingin angin merayapi dinding, seperti mencoba meredakan ketegangan percakapan di dalamnya* (Ajidarma, 2017: 25). Kata *angin* kembali dihidupkan seperti manusia dengan gaya bahasa personifikasi sehingga bisa *merayap* dan *meredakan ketegangan*. Kalimat tersebut ada dalam cerita tentang perbincangan antara Pandawa dengan Ibunya, Kunti, setelah Arjuna memenangkan sayembara. Antara satu dengan yang lain tidak ada yang mau menikahi Drupadi sendiri karena masing-masing saling merasa kasihan dan tidak sampai hati apalagi yang memenangkan sayembara adalah Arjuna maka yang lain menyerahkan semua keputusan kepada Arjuna. Arjuna, sebaliknya, juga merasa berat hati untuk memutuskan sendiri apalagi menikahi Drupadi sendiri meskipun saudara-saudara lainnya menyerahkan kepadanya. Dengan gaya Bahasa personifikasinya, pengarang ingin menggambarkan bahwa angin yang dingin seolah mencoba masuk ke dalam gubug mereka dengan merayap untuk membantu meredakan ketegangan di antara mereka. Dinginnya angin mampu menyejukkan hati dan permasalahan apapun akan bisa diselesaikan dengan hati yang sejuk.
- *Gerimis turun kembali di luar gubuk. Cahaya senja terakhir masih bertahan, tetapi gubuk itu telah ditelan kegelapan* (Ajidarma, 2017: 30). Kalimat-kalimat tersebut penuh dengan gaya Bahasa personifikasi sehingga terasa indah dan dramatis. Pembaca diajak berimajinasi untuk membayangkan suasana yang digambarkan kalimat-kalimat tersebut. *Gerimis* yang *turun* seolah manusia yang turun dari lantai dua rumahnya atau turun dari gunung dan sebagainya. *Cahaya senja yang masih bertahan* seperti manusia yang harus bertahan untuk hidup meskipun keadaannya sulit, bertahan untuk tetap bekerja meskipun bosan dan sebagainya. *Kegelapan yang menelan gubuk* seperti manusia menelan makanan, menelan obat, dan sebagainya. Cerita yang menyertai kalimat-kalimat tersebut masih sama dengan sebelumnya yaitu Ketika terjadi perdebatan atau perbincangan antara



Pandawa, Drupadi, dan Ibu Kunti tentang siapa yang akan menikahi Drupadi setelah kemenangan Arjuna dalam sayembara di Pancala. Setelah beberapa lama mereka berdebat dan tidak segera menghasilkan keputusan, Ibu Kunti, akhirnya, mengambil keputusan sendiri yaitu bahwa kelima Pandawa harus menikah dengan Drupadi. Tidak ada yang tidak terkejut dengan keputusan tersebut tetapi karena Ibu Kunti yang memutuskan maka mereka harus melaksanakan. Entah apa yang berkecamuk dalam hati para Pandawa dan Drupadi yang pasti suasana menjadi sunyi. Suasana *gerimis* bisa mempengaruhi suasana hati dan perasaan seseorang apalagi yang sedang gundah karena sedang ada masalah. *Cahaya senja terakhir* menggambarkan suasana perpindahan dari siang menjadi malam, dari terang menjadi gelap dan ini bisa mempengaruhi suasana jiwa seseorang yang sedang memikirkan suatu masalah berat menjadi lebih berat. *Gubug yang ditelan kegelapan* menggambarkan suasana pada saat itu sudah gelap sehingga gubug tersebut tidak kelihatan. Semuanya menunjukkan nuansa gelap seolah melambangkan gelapnya hati dan jiwa para penghuni gubug.

• *Bunyi kendang kembali menghentak di celah tiupan seruling yang menggelisahkan perasaan* (Ajidarma, 2017: 41). Kalimat tersebut terasa hidup dengan adanya *bunyi kendang* yang menghentak dan *tiupan seruling* yang menggelisahkan seolah-olah manusia yang melakukan semua itu. *bunyi kendang* dan *tiupan seruling* diibaratkan manusia dengan gaya bahasa personifikasi. Dengan kalimat tersebut pengarang ingin menceritakan keadaan pada saat permainan dadu antara Pandawa dan Kurawa di sebuah pesta yang diadakan oleh Kurawa di negara Hastina. Yudhistira dari pihak Pandawa telah memenangkan permainan sehingga ketagihan untuk terus bermain. Di sisi lain, Bima mempunyai firasat buruk bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi pada mereka, oleh karena itu, dia berusaha menghentikan Yudhistira

tetapi kakaknya itu tetap teguh untuk terus bermain. Sementara di pihak Kurawa, Sangkuni berusaha untuk menggantikan Duryudana yang selalu kalah bermain. Bunyi kendang yang menghentak dan tiupan seruling yang menggelisahkan seolah mewakili perasaan Bima yang galau dan cemas akan firasat buruknya demikian juga para Kurawa yang selalu kalah melawan Yudhistira.

• *Dadu itu berputar sendiri dalam kegelapan di bawah tutup* (Ajidarma, 2017: 46). Dadu tidak bisa berputar sendiri kalau tidak diputar manusia. Gaya bahasa personifikasi terlihat dalam kalimat tersebut dengan adanya sebuah benda mati *dadu* berputar sendiri. Dadu menjadi seperti manusia yang bisa berputar sendiri. Cerita ini masih tentang permainan dadu antara Pandawa dan Kurawa di negara Hastina. Kalimat tersebut menggambarkan suasana tegang diantara para pemain dadu dan penontonnya. Ketegangan dan kecemasan sangat dirasakan oleh Yudhistira sebagai wakil dari Pandawa karena beberapa kali permainan terakhir dia dikalahkan oleh Sangkuni, sebagai wakil dari Kurawa.

• *Embun turun membasahi debu di tanah. Embun turun mengendap dalam mimpi orang-orang yang kalah* (Ajidarma, 2017: 52). Kata embun menggambarkan sesuatu yang sejuk dan menyejukkan hati. Embun diumpamakan manusia atau makhluk hidup yang melakukan sesuatu seperti membasahi atau menyiram tanah dan mengendap seperti takut ketahuan orang lain. Kedua kalimat tersebut mengandung makna yang sangat dalam (makna yang tersirat). Dalam sebuah pertarungan dadu, para penjudi pasti berambisi untuk menang dan membawa untung banyak. Penjudi yang kalah akan merasa sangat kecewa bahkan seolah-olah menjadi putus asa karena sudah mempertaruhkan sebagian besar bahkan semua harta yang dimilikinya. Dalam pertandingan dadu antara Pandawa yang diwakili oleh Yudhistira dan Kurawa yang diwakili oleh Sangkuni, Yudhistira telah mempertaruhkan semua harta yang

dimilikinya termasuk istana dan saudara-saudaranya bahkan istrinya sekalipun. Pada detik-detik terakhir kekalahannya, bisa dibayangkan betapa gundah hati dan pikiran Yudhistira sehingga gunung es pun tidak akan mampu menyejukkan hati dan pikirannya. Pengarang menggambarkan hal itu dengan *embun turun mengendap dalam mimpi orang-orang yang kalah*. Tidak ada yang mampu mengobati, menyejukkan, atau mengatasi segala gundah hati dan penderitaan Yudhistira bahkan dalam mimpi sekalipun.

Ia melangkah keluar, menuju ke tepi pendopo, dan dingin malam segera saja mendekap tubuh yang bahunya terbuka (Ajidarma, 2017: 55). Dingin malam seperti seseorang yang tiba-tiba mendekap orang yang dikasihinya. Kata dingin mengandung makna sesuatu yang mengusik perasaan sehingga perlu sesuatu yang bisa membuat hati tenang. Hal ini menceritakan suasana hati Drupadi pada suatu malam ketika para suaminya, Pandawa, datang ke pesta yang diadakan oleh Kurawa. Tiba-tiba dia merasa gelisah sehingga keluar masuk kamar tanpa tujuan dan apapun yang dilakukan tidak bisa membuatnya tenang.

Adalah suatu bukit dengan belukarnya yang berkumpul-kumpulan, sehingga dingin keadaannya. Di tempat itulah salju menyongsong. Bukit itu sekaligus ingin minum embun yang telah terkumpul di lereng bukit kecil (Ajidarma, 2017: 112). Kata belukar, salju, dan bukit adalah benda mati yang digambarkan mempunyai sifat seperti manusia yang bisa berkumpul, menyongsong, dan minum. Sanak saudara yang berkumpul di suatu rumah, misalnya, untuk menyongsong kedatangan tamu istimewa dan minum teh hangat atau kopi bersama tamunya tersebut. Kalimat-kalimat dengan gaya personifikasi tersebut ada dalam cerita para Pandawa yang sedang meninggalkan padang Kurusetra, pada waktu perang baratayuda, untuk berziarah ke tempat-tempat suci dan keramat dalam rangka penyucian diri dan semua itu atas anjuran Kresna. Mereka

juga bermaksud melihat dan menikmati tempat-tempat yang indah di desa-desa yang mereka lewati. Waktu itu sudah malam, keadaan gelap dan tanggal tua. Bukit yang penuh dengan belukar bisa menimbulkan cuaca dingin apalagi kalau belukar-belukar itu diterpa angin. Keadaan menjadi lebih dingin karena ditambah dengan salju dan embun yang terlihat di bukit yang mereka lewati.

Sembari mendaki dilihatnya senja yang terakhir menyapu awan. Rembulan yang kemerah-merahan, dalam sapuan senja ke ungu-unguan, membakar langit yang memenuhi semesta (Ajidarma, 2017: 129). Kata senja disamakan dengan manusia yang dapat menyapu lantai, misalnya, sehingga bersih tidak berdebu. Rembulan membakar langit seperti sifat manusia karena yang bisa membakar adalah manusia. Kalimat-kalimat dengan gaya Bahasa personifikasi tersebut memberi gambaran kepada kita bahwa suasana pada waktu itu menjelang malam hari. Hal ini ada dalam cerita ketika Drupadi sedang dalam perjalanan mendaki puncak Mahameru bersama para suaminya, Pandawa, untuk meleburkan diri dengan keabadian. Keadaan tersebut menggambarkan suasana hati Drupadi yang sebenarnya sangat berat meninggalkan sanak saudaranya untuk selamanya tetapi dia juga merasa hal itu harus dilakukan demi kepasrahan diri dan untuk mempersembahkan hidupnya kepada keabadian.

Penutup

Seno Gumira Ajidarma, dalam novel *Drupadi*, banyak menggunakan gaya bahasa personifikasi untuk mengungkapkan ide dan gagasannya dalam bercerita sehingga membantu pembaca dalam memahami dan membayangkan cerita yang dituturkan dalam novel tersebut dengan lebih baik.

Gaya bahasa personifikasi digunakan untuk memberikan gambaran yang sesuai antara apa yang ingin disampaikan pengarang

dan apa yang dibayangkan pembaca. Gaya bahasa personifikasi juga dapat memberikan ruang imajinasi yang baik bagi para pembaca sehingga pembaca dapat memahami atau menangkap apa yang dimaksudkan pengarang.

Penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam bercerita memberi kesan estetik atau indah, puitis, dan dramatis serta hidup pada novel atau karya fiksi yang lain sehingga akan lebih menarik perhatian pembaca dan memberi kesan yang mendalam kepada pembaca sehingga pembaca bisa mengatakan, menyimpulkan, atau menilai bahwa karya sastra atau novel tersebut baik atau tidak, menarik atau tidak, mengesankan atau tidak dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2017. *Drupadi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: MedPress.
- Keraf, Gorys. 1981. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Ende – Flores: Nusa Indah
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi (cetakan ke-11)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pradopo, Rahmat Djoko. 1995. *Beberapa Teori Sastra. Metode Kritik dan Penerapan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Stanton, Roberts. 1965. *An Introduction To Fiction*. USA: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Wellek, Rene and Warren, Austin. 1976. *Theory of Literature*. Florida: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Artikel Internet:**
- Hardise, Dian, Tri Astuti, Agung Nugroho. 2022. "Analisis Gaya Bahasa Novel Si Anak Badai Karya Tere Liye". Artikel, Jurnal LP3MKIL, Sumatera Selatan. <https://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/kastral/article/view/170/145> diakses 20 Desember 2023
- Siregar, Ardia Bunga Tiberia, dkk. 2023. "Penggunaan Majas Personifikasi pada Novel Hujan Karya Tere Liye". Artikel, Indonesian Journal of Multi Disciplinary. UPN Jawa Timur. <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/545/362> diakses 20 Desember 2023
- Dewita, Tri, Aruma Laila, Wahyudi Rahmat. 2020. "Ragam Konflik Sosial dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma". Artikel, Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sumatera Barat. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2339095&val=15758&title=Variety%20of%20Social%20Conflicts%20in%20Novel%20Drupadi%20Karya%20Seno%20Gumira%20Ajidarma> diakses 21 Desember 2023
- Sharma, Saumya. 2023. "Draupadi's Polyandry: A Study in F y: A Study in Feminist Discourse Analysis". Artikel, Journal of International Women's Studies, Bridgewater State University, India. <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol25/iss5/4/> diakses 24 Desember 2023
- Nabila. 2019. "Representasi Perempuan Dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di Sekolah". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/49001/1/NABILA-FITK.pdf> diakses 24 Desember 2023

Akhbaryah, Tati. 2022. "Ketidakadilan Gender Dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma (Gender Injustice In The Novel Drupadi By Seno Gumira Ajidarma)". Artikel, Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya, SMK Islam Sabilal Muhtadin, Banjarmasin. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/viewFile/13054/7943> diakses 26 Desember 2023