

## **Analisis Bahasa Figuratif dalam Membangun Atmosfer Horor pada Novelet Anak *The Werewolf of Fever Swamp***

***Deninda Cledyns Velanza***

Program Studi S1 Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemah  
Fakultas Hukum Ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Terbuka, Indonesia  
e-mail: [denindavelanza@gmail.com](mailto:denindavelanza@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini mengangkat topik tentang, bagaimana hubungan berbagai jenis bahasa figuratif dapat menjadi strategi naratif utama yang mempengaruhi imaji, emosi, dan pemahaman pembaca anak (pra-remaja) terhadap penggambaran atmosfer horor yang diambil dari dialog dan narasi di dalam salah satu karya sastra horor terkenal dalam bentuk buku novelet berjudul *The Werewolf of Fever Swamp* karya R. L. Stine. penelitian ini bertujuan mengetahui jenis-jenis bahasa figuratif apa yang banyak terdapat di novelet horor "*The Werewolf of Fever Swamp*" juga penjelasan dan fungsi tentang bagaimana jenis bahasa Figuratif tersebut dapat membangkitkan atmosfer horor bagi audiens utamanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan teori Tarigan dan Keraf (2009) untuk menentukan jenis Bahasa figuratif di dalam novelet tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah R.L Stine (1993) membangun atmosfer horor yang sesuai bagi pembaca anak (pra remaja) Dengan adanya metafora dan simile yang digunakan untuk menciptakan gambaran visual aneh dan menyeramkan, sementara personifikasi menampilkan alam sebagai entitas yang mengancam. Selain itu, hiperbola memperkuat respons emosional pembaca, onomatopoeia menghadirkan efek bunyi yang meningkatkan ketegangan, repetisi digunakan untuk menegaskan efek kepanikan dan memberikan tekanan bagi pembaca, Selanjutnya, personifikasi menggambarkan keadaan agresif dan "tidak ramahnya" alam sekitar, serta campuran jenis bahasa figuratif dalam satu kalimat agar kesan atmosfer horor semakin terasa dan tidak monoton. Meskipun penelitian ini tidak menilai frekuensi kemunculan gaya bahasa, analisis menunjukkan bahwa bahasa figuratif yang digunakan pengarang berfungsi secara strategis dalam membentuk pengalaman membaca yang membangkitkan ketegangan dan mempengaruhi pembaca melalui atmosfer horror yang di gambarkan namun tetap mempertahankan kesesuaian baik dalam aspek pemahaman penafsiran bahasa figuratif, gambaran mental, serta keterlibatan emosional anak (pra remaja).

**Kata Kunci** : novelet, bahasa figuratif, sastra horor, anak (pra remaja)



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) international license

---

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa dalam karya sastra memiliki peran yang sangat penting karena melalui bahasa penulis bisa menyalurkan efek komunikatif, fungsi puitik, ekspresif, referensial, dimana fungsi-fungsi tersebut dibutuhkan untuk membangun karya sastra yang baik. Hal ini juga disampaikan oleh Al-Ma'ruf, Ali Imron and Nugrahani dalam (*Ragam Gaya Bahasa* 2017:5) bahwa Karya sastra adalah bentuk seni yang menampilkan berbagai sisi dan dinamika dunia secara kreatif serta imajinatif melalui penggunaan bahasa yang bernilai estetik. Baik dalam bentuk puisi, prosa, maupun drama, karya sastra lahir sebagai hasil pemikiran dan modifikasi realitas sosial di sekitar penulis, kemudian dituangkan dalam ungkapan bahasa. kemampuan daya pikir, kepekaan batin, dan kehendaknya memungkinkan penulis mengekspresikan segala pesan dan pemikiran, melalui sastra yang bersifat imajinatif. Pernyataan ini menunjukkan bahwa bahasa bukan hanya sarana komunikasi penyampaian cerita, tetapi fondasi utama karya sastra.

Jenis karya sastra yang juga medium penyampaian utamanya bergantung pada bahasa tulis adalah prosa, terutama prosa naratif seperti cerpen, novel, dan roman novelet (Imas Juidah et al.,2023:7). Diantara 3 contoh prosa naratif tersebut, novelet masih jarang dibahas dalam dunia karya sastra Indonesia karena tidak sepopuler novel,cerpen dan roman (Akhmad Rizqi Turama, Sri Rarasati, 2020:15). Menurut Tarigan dalam (*Prinsip-Prinsip Dasar Sastra* 2021:178) Novelet atau novela merupakan karya sastra prosa fiksi naratif yang berakar dari kata Novelet yang bermakna kecil atau novel versi mini. Tarigan menjabarkan Novelet jika dilihat dari segi jumlah kata. yakni berkisar antara 10.000-35.000 kata Sedangkan, novel minimal terdiri dari 35.000 sampai batas yang tidak ditentukan, lalu cerpen terdiri dari 500-5000 kata.

Novelet sendiri memiliki unsur-unsur yang hampir sama dengan karya prosa naratif lainnya. Namun, unsur yang membedakan hanya jumlah kata dan kepadatan cerita. Hal ini sejalan dengan Aminuddin dalam (Danty Aditiningsih Putri, 2017) menyatakan bahwa perbedaan bentuk fiksi dalam roman, novel, novelet, dan cerpen terutama terletak pada panjang-pendek cerita, kompleksitas, dan jumlah pelaku, sementara unsur-unsur intrinsiknya tetap sama, diantaranya tokoh, tema, alur, sudut pandang, gaya bahasa, latar serta amanat (Amna, 2022)

---

Salah satu unsur intrinsik dari gaya bahasa adalah permajasan atau bisa disebut bahasa figuratif: bahasa figuratif termasuk bagian dari gaya bahasa kiasan yang digunakan untuk memperkaya ekspresi dalam cerita. Melalui penggunaan majas yang sesuai, penulis dapat memperkuat emosi dan memperkuat kesan imajinatif yang membuat tulisan menjadi lebih hidup dan menarik tanpa menghilangkan kejelasan makna (Riva Dinda Irwanti & Gusthini, 2024) (Fardeni & Maulina, 2025).

Para ahli memiliki banyak pendapat tentang pengertian dan pengelompokan gaya bahasa figuratif. Menurut Tarigan dalam (Setyaningsih, 2017), gaya bahasa kiasan atau bahasa figuratif memanfaatkan pilihan kata dan struktur kalimat untuk memengaruhi, meyakinkan, atau menekankan suatu pesan kepada audiens jenisnya antara lain metafora, simile, personifikasi, alegori, ironi, sinisme, sarkasme, paradoks, metonimia, sinekdoke, eufemisme, serta berbagai bentuk repetisi yang memperkuat penegasan.

Keraf (2009) juga menguraikan permajasan sebagai cara ungkap tidak langsung yang menghadirkan keindahan dan daya ekspresi melalui kiasan-kiasan seperti metafora, perumpamaan, personifikasi, metonimia, sinekdoke, eufemisme, alusi, ironi, hiperbola, litotes, sarkasme, sinisme, paradoks, serta bentuk penegasan seperti repetisi, pleonasme, dan kalimat retoris.

Gabungan pandangan tersebut menunjukkan bahwa bahasa kiasan, baik menurut Tarigan maupun Keraf, terdiri atas ragam perbandingan, pertentangan, dan penegasan yang bekerja untuk memperkaya makna, memperhalus penyampaian gagasan dan efek estetika dari sebuah karya sastra terutama karya sastra prosa naratif seperti novelet.

Meskipun novelet masih jarang di Indonesia, banyak novelet terkenal di kancah internasional salah satunya adalah novelet fiksi horor anak, yaitu *The Werewolf of Fever Swamp* karya RL Stine bercerita tentang keanehan dan kejanggalan di luar akal sehat yang dialami seorang anak laki-laki bernama Grady Trucker dan keluarganya setelah mereka memutuskan berpindah ke daerah baru yang kawasannya berada di sekitar rawa besar yang disebut *Fever Swamp* sampai akhirnya terungkap kejadian-kejadian tersebut ternyata berhubungan dengan makhluk mitologi manusia serigala atau werewolf yang menghuni rawa tersebut. (Stine, 1993)

Genre horror dalam karya sastra prosa naratif yang diperuntukan untuk anak sampai anak pra remaja adalah objek yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, Yudono dan Budiman dalam (Divinanto et al., 2024) menjelaskan “Sastra horor anak adalah karya sastra bermuatan kengerian yang disesuaikan dengan kondisi kognitif dan emosional anak.” Divinanto Juga menyatakan bahwa sastra horror adalah objek masih jarang diteliti apalagi analisis kebahasaan didalamnya. Dalam (Tanner, 2010) Stine menyatakan bahwa dalam seri novelet Goosebumps termasuk *The Werewolf of Fever swamp* Stine secara sengaja menghindari unsur *gore* atau kekerasan yang terlalu berlebihan agar tetap sesuai audiens nya pada saat itu yaitu anak (pra-remaja).

El-Sayed (2021) berpendapat bahwa pengarang dalam genre horor dapat menciptakan efek dramatis dengan sengaja menyalahi atau memodifikasi skema pembaca, sehingga muncul sensasi ‘*special effect*’ pembuatan suasana menakutkan bergantung sepenuhnya pada pilihan kata karena penulis harus bekerja lebih keras secara linguistik untuk menghadirkan atmosfer ketimbang media visual atau audio. Namun, dalam konteks karya sastra yang diperuntukkan untuk rentang usia anak hingga anak tingkat akhir atau anak pra remaja penulisan harus dalam batasan kemampuan pemahaman linguistik anak, baik dalam tema, imajinasi, maupun tingkat perkembangan psikologis (Almunawar dkk, 2025). Berdasarkan aspek-aspek yang telah dipaparkan dari awal, peneliti memilih untuk menganalisis Jenis-Jenis bahasa figuratif berdasarkan pendapat Tarigan dan Keraf dalam (Setyaningsih, 2017), dalam menggambarkan atmosfer horor yang digunakan pada *The Werewolf of Fever Swamp* karya R.L. Stine

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan sebagai acuan untuk penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Riva Dinda Irwanti (2024) berjudul *Analisis Gaya Bahasa Figuratif Pada Bab V Novel “Harry Potter and The Sorcerer’s Stone”* menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan hasilnya memperlihatkan bahwa metafora menjadi bentuk yang paling dominan sebanyak 45%, diikuti personifikasi, simile, dan yang paling sedikit adalah hiperbola sebanyak 10%

Penelitian berikutnya berupa thesis yang ditulis oleh (2018) *An Analysis of Fear Expressions as Found in the novel, Goosebumps Vol 1: Welcome to Dead House by R.L Stine* dengan fokus pada ekspresi rasa takut yang muncul dalam teks. dengan menggunakan klasifikasi emosi

---

menurut Parrot (2001), yang membedakan antara *fear of horror* dan *fear of nervousness*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat tujuh jenis ekspresi untuk *fear of horror*-yakni *alarm, shock, fear, fright, horror, terror, dan panic* serta tiga jenis untuk *fear of nervousness* yaitu *dread, worry, dan apprehension*.

Terakhir penelitian yang menjadi acuan adalah Penelitian Sinaga Berlianta. Masta Et.al (2025) *An Analysis of Tension Building Through Figurative Language in Annabelle: Creation* menganalisis bagaimana bahasa figuratif digunakan untuk membangun ketegangan dalam film *Annabelle:Creation*. Dengan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mengidentifikasi metafora, simile, personifikasi, dan hiperbola dalam dialog serta unsur visual film. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan bahasa figuratif tidak hanya menjadi gaya bahasa, tetapi menjadi alat naratif yang efektif untuk meningkatkan rasa takut dan keterlibatan penonton

Ketiga penelitian terdahulu tersebut, memberikan landasan penting bagi penelitian ini karena membuktikan bahwa unsur kebahasaan terutama bahasa Figuratif memiliki peran besar dalam membangun suasana emosional pada karya sastra. penelitian milik Riva Dinda Irwanti & Gusthini (2024) mengkaji bahasa figuratif secara mendalam, tetapi objek penelitiannya bukan genre horor, Penelitian kedua dari Muder (2018) memiliki objek dari pengarang yang sama dengan penelitian ini yaitu R.L Stine tapi dia hanya menekankan ekspresi ketakutan dan peran bahasa figuratif bukan fokus utamanya, terakhir penelitian milik Sinaga Berlianta. Masta. Et.al (2025) mencakup kedua aspek yaitu Bahasa figuratif dan genre horor, tetapi objek kajiannya berupa film yang berbeda dengan novelet ditambah objek penelitiannya tidak ramah anak.

Oleh karena itu, adanya penelitian ini berfokus pada tujuan untuk mengetahui dan menganalisa lebih dalam tentang bagaimana penggunaan bahasa figuratif digunakan oleh RL stine dalam membangun atmosfer horor yang masih memberikan efek kengerian dan ketidaknyamanan namun masih sesuai dalam jangkauan konten serta pemahaman tafsir linguistik anak (pra remaja)

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan fokus utamanya adalah menguraikan bagaimana bahasa Figuratif digunakan untuk menciptakan atmosfer horor dalam novelet horor anak *The Werewolf of Fever Swamp* karya R. L. Stine. Pendekatan kualitatif

dipilih agar peneliti dapat memahami secara mendalam unsur-unsur linguistik yang muncul dalam bentuk kata, kalimat, serta konteks penceritaan. Sejalan dengan pendapat Moleong dalam (Fiantika, 2022), penelitian kualitatif bertujuan memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai suatu fenomena melalui deskripsi yang bersifat sebenar-benarnya. Data penelitian terdiri atas kutipan-kutipan representatif terpilih (13 kutipan) yang mengandung jenis-jenis Bahasa figuratif yang digunakan dalam membangun atmosfer horror..

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode baca, telaah dan catat secara cermat dari total 65 halaman bagian isi cerita buku tersebut dari total 123 halaman keseluruhan. Setelah berhasil menemukan ciri Bahasa figuratif lalu mencatat dan menandai konteks kemunculannya dalam narasi. Proses analisis data dilakukan secara deskriptif, yakni dengan memaparkan bentuk-bentuk gaya bahasa yang ditemukan, menafsirkan makna kiasannya, serta menjelaskan fungsinya dalam membangun atmosfer horor yang tetap sesuai aspek pemahaman penafsiran bahasa figuratif, gambaran mental, serta keterlibatan emosional anak (pra remaja). Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menampilkan hubungan antara jenis gaya bahasa dengan efek atmosfer yang dihasilkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah membaca dan mengidentifikasi teks secara menyeluruh secara menyeluruh dan mendetail pada "*The Werewolf of Fever Swam*" ditemukan 6 jenis Bahasa figuratif utama yaitu Metafora, Simile, Onomatopoeia ,Hiberbola, repetisi dan personifikasi ditambah dengan gabungan jenis Bahasa figuratif dalam satu kalimat. pemaparan dilakukan menggunakan kutipan representatif dari masing-masing jenis bahasa figuratif. Jumlah kutipan tidak disamakan, karena fokus penelitian adalah pada deskripsi dan fungsi, bukan frekuensinya.

#### a) Metafora

'Metafora merupakan ungkapan yang memiliki makna lain dibalik arti sebenarnya, dan berfungsi membantu kita memahami sesuatu dengan cara perbandingan. Singkatnya, metafora termasuk dalam bahasa kias yang membandingkan satu hal dengan hal lainnya juga merupakan semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung dan tidak menggunakan kata perbandingan seperti : "bagai" "seperti" "bak" atau kalau dalam Bahasa inggris contohnya: "*as*" "*like*" "*similar*" (Setyaningsih, 2017) (Keraf, 2009, p. 139).

---

Contoh penggunaan metafora dalam *The werewolf of fever swamp* :

1. *"A week later, I heard the frightening howls in the swamp for the first time. I would stare out my bedroom window at the chalk-colored full moon. And I would listen"* (Stine, 1993:2)

Metafora "*chalk-colored full moon*" menghadirkan bulan sebagai sesuatu yang pucat dan tak bernyawa dengan menggunakan citra warna kapur. Penulis tidak memakai kata pembanding (seperti *like* atau *as*) karena metafora tidak bertujuan membandingkan bulan dengan kapur secara langsung, melainkan melekatkan sifat kapur pada bulan. Dengan cara ini, kesan dingin dan suram terasa menjadi bagian dari gambaran bulan itu sendiri, bukan hanya sesuatu yang dibandingkan dengan "kapur". Dengan adanya metafora ini R. L. Stine tidak hanya menggambarkan suasana malam, tetapi juga menanamkan bahwa bulan sendiri bisa menjadi pembangun atmosfer horror, ditambah dengan penambahan lolongan misterius, metafora tersebut membuat anak bisa merasakan suasana malam yang sepi dan mencekam.

b) Simile

Berbanding terbalik dengan metafora yang membandingkan langsung tanpa kata pembanding simile adalah majas yang menyamakan satu hal dengan hal lain dengan menggunakan kata-kata pembanding seperti : "bagai" "sebagai" "bak", "seperti" dan kata-kata pembanding lainnya dan dalam bahasa inggris contohnya: "*as*" "*like*" "*similar*" (Keraf, 2009:138). Fungsi utama gaya bahasa ini adalah memperjelas gambaran, memberikan efek imajinatif, dan memperkuat suasana tertentu dalam cerita (Setyaningsih, 2017) Dalam novelet ini R.L. Stine sering memakai simile untuk membanggambarkan atmosfer horror seperti suasana menegangkan karena, simile adalah majas yang paling mudah dipahami pembaca pemula seperti anak (pra remaja) (Yusi, 2020). Contoh penggunaannya:

- 1) *"The wails rose and fell like police car sirens."* (Stine, 1993:1)

Perbandingan lolongan serigala dengan suara sirene mobil polisi menciptakan kesan bahaya dan urgensi. Pembaca seolah bisa membayangkan suasana yang penuh ketegangan, karena sirene identik dengan keadaan darurat. Efek perbandingan tersebut membuat pembaca merasakan perasaan waspada.

- 
- 2) *"The dark green water wasn't flat and smooth... like split-pea soup. It made disgusting gurgling and plopping sounds as it churned."* (Stine, 1993:5)

Di sini, air rawa dibandingkan dengan "sup kacang hijau kental". Perbandingan ini justru berhasil menimbulkan rasa jijik dan tidak nyaman. Stine menggambarkan suasana menjijikkan dengan cara yang relevan, sebab gambaran air rawa dan sup kacang yang bentuknya hijau dan kental memicu asosiasi negative yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak (Pra remaja) hanya dengan warna dan tekstur tanpa harus memakai kata-kata ekstrem.

Stine juga menggunakan beberapa simile di bagian ini untuk memperkuat kesan malam yang panas, lembap, dan tidak nyaman. Misalnya dalam data kutipan berikut:

- 3) *"The nearly full moon, yellow as a lemon, floated high in the sky"* (Stine, 1993:23)

Perbandingan warna bulan dengan "*lemon*" terlihat sederhana, tapi justru efektif menciptakan kesan aneh dan tidak wajar. Lemon yang identik dengan warna cerah dan segar berubah maknanya dalam konteks ini, menjadi simbol dari cahaya yang mencolok yang mewarnai langit malam. Efek simile pada cerita nya adalah menegaskan suasana misterius dengan malam terasa terlalu terang, seolah sedang diawasi oleh sesuatu. Contoh lain adalah:

- 4) *"The air was hot and steamy, like the air in the bathroom coafter you've taken a hot shower."* (Stine, 1993:23)

Simile ini menghubungkan suasana di luar (malam yang lembap dan panas) dengan situasi yang familiar bagi pembaca, yaitu kamar mandi setelah mandi air panas. Perbandingan ini membuat pembaca bisa merasakan suasana yang digambarkan. Namun di sisi lain, kontrasnya justru membuat situasi terasa janggal, udara di luar seharusnya sejuk, tapi malah terasa menekan dan "menyerang". Efek simile yang ditimbulkan adalah membangun rasa ketidaknyamanan yang menjadi salah satu ciri khas pembangun atmosfer horor dalam novelet ini yang dari awal R.L stine memang tidak terlalu menekankan kekerasan melainkan memanfaatkan emosial dan multisensorik anak.

c) Onomatopoeia

Onomatopoeia menurut Bredin (1996) dipandang sebagai sebuah figuratif juga



---

perangkat linguistik karena menghasilkan makna dan suasana dengan menirukan bunyi-bunyian. Meskipun Tarigan dan Keraf tidak menyebutkan onomatopoeia secara eksplisit, Onomatopoeia sangat penting terutama untuk genre horror karena hanya dengan onomatopoeia yang bisa membuat pembaca seolah-olah merasakan efek audio melalui tulisan menciptakan ketegangan dan membuat pembaca merasa seolah ikut berada di tempat kejadian (Muslima, 2021). Contoh penggunaan Onomatopoeia dalam *The werewolf of fever swamp*:

1. *"Insects chittered loudly all around us. I heard a steady tap-tap-tap, like someone hammering on wood."* (Stine, 1993:4)

Kata "*chittered*" dan "*tap-tap-tap*" menirukan suara alam dan bunyi benda yang dipukul, menghadirkan kesan bahwa lingkungan sekitar penuh kehidupan yang misterius. Suara tersebut tidak hanya menggambarkan tempat yang bising, tetapi juga menimbulkan rasa gelisah karena pembaca tidak tahu sumber suaranya dari mana. Fungsinya adalah menciptakan efek auditif yang membuat pembaca seperti mendengar langsung suara aneh di sekitar mereka.

d) Hiperbola

"Majas hiperbola digunakan untuk melebih-lebihkan sesuatu" (Keraf, 2009:135). Berguna agar terasa lebih dramatis. Biasanya, gaya bahasa ini dipakai untuk menunjukkan emosi yang kuat seperti marah, takut, atau terkejut. Dalam novelet ini, Stine memanfaatkan hiperbola untuk menggambarkan rasa takut dengan cara yang mudah dimengerti contoh:

- 1) *"My heart leapt into my mouth."* (Stine, 1993: 5)

Ungkapan ini bukan makna sebenarnya, melainkan hiperbola untuk menggambarkan perasaan terkejut atau takut. Tokoh utama merasa jantungnya seolah "meloncat ke mulut" karena kaget. Fungsi simile tersebut adalah memperlihatkan reaksi spontan tubuh terhadap rasa takut, tanpa harus menggambarkan hal yang menakutkan secara eksplisit. Kalimat ini efektif karena anak (pra remaja) bisa langsung paham dan ikut merasakan rasa kagetnya, tapi tidak dibuat takut berlebihan. Jadi, hiperbola di sini berfungsi untuk menegaskan emosi tokoh dengan cara yang lucu tapi tetap dramatis yang

---

cocok digunakan untuk genre horor anak.

- 2) *"The refrigerator clicked on. The loud click nearly made me jump out of my skin. I grabbed the countertop."* (Stine, 1993:20–21)

Kalimat ini menggambarkan hiperbola ketakutan hanya karena mendengar suara pintu kulkas ketika tokoh utama sedang berada di dapur malam-malam sendirian dan merasa cemas saat suasana terasa aneh dan horror sehingga hal sekecil bunyi pintu kulkas yang tertutup dapat membuat tokoh utama kaget, momen dan reaksi tersebut mampu dipahami pembaca karena sebenarnya hiperbola ini juga sangat relevan dengan pembaca belia seperti rentang umur anak pra remaja yang juga sering takut pada hal kecil misalnya ke kamar mandi atau ke dapur malam-malam sendirian.

e) Repetisi

Repetisi atau pengulangan adalah gaya bahasa yang mengulang kata atau frasa untuk menegaskan makna atau menciptakan efek tertentu (Keraf, 2009, p. 127). Dalam cerita horor, pengulangan sering digunakan untuk menambah intensitas atau mempercepat irama cerita contoh penggunaan repetisi:

- 1) *"I could feel myself sinking, sinking down a black tunnel, sinking forever into deep, deep, endlessly deep darkness."* (Stine, 1993:62)

Kutipan dialog di atas dalam novelet ini menceritakan ketika tokoh utama, Grady Tucker pingsan saat dia sedang diserang oleh manusia serigala (werewolf) *"its human wolf! I realized to my terror. A werewolf! ... Then, snarling out his rage, he lowered his beastly head and dug his fangs into my shoulder"* (Stine, 1993:62) jadi repetisi pada kata *"sinking"* dan *"deep"* menegaskan bahwa kondisi tubuh dan pikiran Grady perlahan tapi pasti akan kehilangan kesadaran dan masuk kedalam fase pingsan yang akan membuat tubuhnya kehilangan kontrol pada situasi genting tersebut. Repetisi ini membantu pembaca merasakan proses dari kehilangan kesadaran tersebut dengan efek yang lebih dramatis di dalam situasi tersebut.

- 2) *"Got to go! Got to go! Got to go! The words repeated in my mind. But before I could move, the werewolf burst out from behind a tree—and, howling its hideous howl, leapt onto my shoulders and shoved me to the ground."* (Stine, 1993:28)

Repetisi "*Got to go!*" yang digunakan dalam kutipan tersebut menggambarkan kepanikan Grady Tucker, sang tokoh utama saat mengetahui dia berada dalam bahaya karena bertemu werewolf. Kengerian bertambah saat Grady diterjang oleh sang manusia serigala. Repetisi ini sangat tepat digunakan karena tone nya dapat dengan mudah dipahami anak pra remaja dalam menggambarkan tokoh utama yang sedang panik.

f) Personifikasi

Personifikasi merupakan gaya bahasa yang memberikan sifat manusia kepada benda mati, hewan, atau ide abstrak untuk menciptakan efek imaji yang lebih hidup (Keraf, 2009:140) Dalam novelet *The Werewolf of Fever Swamp*, R. L. Stine menggunakan personifikasi untuk memperkuat kesan lingkungan yang "hidup" dan menekan perasaan tokohnya. Salah satu contohnya bisa dilihat pada kutipan berikut:

1. "*A gust of hot, wet air rushed in through the open door.*" (Stine, 1993:23)

Kata "*rushed*" yang biasanya dipakai untuk menggambarkan gerakan manusia atau makhluk hidup, di sini digunakan untuk udara. Udara digambarkan seolah memiliki kehendak sendiri yang "menyerbu" ke dalam ruangan. Hal ini menimbulkan kesan suasana yang tidak nyaman seperti 'sumpek' 'gerah' fungsi personifikasi "*wet air rushed*" menciptakan tekanan mendadak, pembaca merasakan perubahan suasana dari dalam rumah yang tenang dan nyaman menjadi tidak nyaman. Penggunaan personifikasi seperti ini efektif untuk menggambar ketidaknyamanan ringan bagi anak-anak saat membayangkannya walaupun tidak menyeramkan penggambaran suasana yang tidak nyaman juga bagian dari atmosfer horor.

g) Gabungan bahasa figuratif dalam satu kalimat

Penulisan lebih dari satu jenis bahasa Figuratif sering kali muncul bersamaan dalam satu kalimat, guna memperkuat gambaran mental terhadap atmosfer yang ingin disampaikan dalam cerita khususnya dalam teks prosa naratif seperti novelet

1) Metafora+Simile

*"I stared at the bonelike root. It was bent in the middle and looked like a skinny, white leg"*

(Stine, 1993, p. 10)

---

Dalam kalimat ini Grady Tucker sang tokoh utama digambar memandangi akar pohon yang berada di dalam area rawa, R.L Stine menggunakan metafora “*bonelike root*” untuk membandingkan secara implisit bahwa akar pohon itu terlihat menyeramkan yang diberikan penjelasan tambahan dengan simile langsung menjelaskan secara eksplisit bahwa bentuknya seperti kaki kurus yang menyeramkan. Metafora dan simile yang digunakan mampu membuat pohon yang terkesan sederhana bahkan tidak pernah diperhatikan oleh anak, membuat mereka membayangkan bahwa beberapa objek memang bisa mempunyai bentuk yang agak mengerikan jika diperhatikan baik-baik.

2) Onomatopoeia+Repetisi

*“Scratch scratch scratch. Someone or something scratching at the kitchen door.”*

(Stine, 1993, p. 20)

Gaya bahasa repetisi Pengulangan bunyi “*scratch*” membuat suasana jadi lebih intens, seolah-olah pembaca mendengar suara garukan yang berulang dan semakin dekat. Efek ini mirip seperti tension building sebelum jump scare dalam film horor, di mana ketegangan dibangun lewat bunyi misterius yang tidak diketahui asalnya. Penggunaan onomatopoeia di sini cukup membuat pembaca anak (pra remaja) merasakan efek tegang dan penasaran.

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan Analisis bahasa Figuratif dalam menggambarkan Atmosfer horor yang penulis uraikan pada isi dan pembahasan, penulis menyimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah R.L Stine membangun atmosfer horor yang sesuai bagi pembaca anak (pra remaja) dengan adanya metafora dan simile yang digunakan untuk menciptakan gambaran visual aneh dan menyeramkan, sementara personifikasi menampilkan alam sebagai entitas yang mengancam. Selain itu, hiperbola memperkuat respons emosional pembaca, onomatopoeia menghadirkan efek bunyi yang meningkatkan ketegangan, repetisi digunakan untuk menegaskan efek kepanikan dan memberikan tekanan bagi pembaca, Selanjutnya, personifikasi menggambarkan keadaan agresif dan “tidak ramahnya” alam sekitar, serta campuran jenis bahasa figuratif dalam satu kalimat agar kesan atmosfer horor semakin terasa dan tidak monoton. Meskipun penelitian ini tidak menilai frekuensi kemunculan gaya bahasa, analisis menunjukkan bahwa penggunaan

bahasa figuratif dalam *The Werewolf of Fever swamp* yang merupakan novelet genre horror untuk anak (pra remaja) berfungsi secara strategis dalam membentuk pengalaman membaca yang membangkitkan ketegangan dan mempengaruhi pembaca melalui atmosfer horror yang di gambarkan namun tetap mempertahankan kesesuaian baik dalam aspek pemahaman penafsiran bahasa figuratif, gambaran mental, serta keterlibatan emosional anak (pra remaja) terhadap cerita. Dengan penelitian ini penulis berharap agar genre yang kurang dilirik seperti genre prosa narasi novelet serta genre horror yang bukan diperuntukkan untuk dewasa dapat dipertimbangkan untuk di teliti agar tercipta kebaruan dalam topik ini.

### REFERENSI

- Akhmad Rizqi Turama, Sri Rarasati, A. (2020). *PROSA FIKSI Pengantar dan Beberapa Usaha Menuliskannya* (1st ed.). Surya Pustaka Ilmu. [https://library.uniba-bpn.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=14215](https://library.uniba-bpn.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14215)
- Al-Ma'ruf, Ali Imron and Nugrahani, F. (2017). *Pengkajian Sastra* (1st ed.). CV. Djiwa Amarta Press.
- Amna, I. H. & R. (2022). ANALISIS UNSUR INTRINSIK DALAM NOVEL TE O TORIATTE (GENGGAM CINTA) KARYA AKMAL NASERY BASRAL oleh. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3, 227–239. <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/kande/article/view/9450/0>
- Bredin, H. T. (1996). Onomatopoeia as a Figure and a Linguistic Principle. *New Literary History*, 27, 555–569. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/nlh.1996.0031>
- Danty Aditiningasih Putri. (2017). *ANALISIS STRUKTURAL TEKS CERITA PENDEK "LA FEMME DU GOUVERNEUR"* KARYA KEN BUGUL. <https://doi.org/http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/53345>
- Divinanto, K., Yudono, A., & Adhani, A. (2024). *REALISME MAGIS SERIAL NOVEL HOROR ANAK CREEPY CASE CLUB DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 450–464. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i3.63557>
- El-Sayed, W. (2021). Language Performativity and Horror Fiction: A Cognitive Stylistic Approach. *International Journal of Language and Literary Studies*, 2(3), 225–243. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v2i3.647>
- Fiantika, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue March). PT. Global Eksekutif Teknologi. [https://digilib.alfithrah.ac.id/?p=show\\_detail&id=2831](https://digilib.alfithrah.ac.id/?p=show_detail&id=2831)
- Imas Juidah, M. P., Prof. Dr. Andayani, M. P., Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M. P., & Dr. Muhammad Rohmadi, M. H. (2023). *APRESIASI PROSA FIKSI: TEORI DAN PENERAPANNYA*. Selat Media. [https://books.google.co.id/books?id=L2\\_KEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=L2_KEAAAQBAJ)
- Keraf, G. (2009). Diksi dan gaya bahasa: komposisi lanjutan I. In *TA - TT* -. Gramedia. <https://doi.org/LK> - <https://worldcat.org/title/1027900063>
- Muder, F. D. P. (2018). *An analysis of fear expressions as found in the novel, goosebumps VOL 1: WELCOME TO DEAD HOUSE BY R.L STINE* [BUNG HATTA UNIVERSITY]. <http://repo.bunghatta.ac.id/13692/2/COVER-BAB I.pdf>
- Muslima, A. T. (2021). The usage of onomatopoeia sound symbol on book "diary of a wimpy kid ." *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 4, 283–290.

- 
- <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/7417>
- Riva Dinda Irwanti, & Gusthini, M. (2024). Analisis Bahasa Figuratif Pada Bab V Novel "Harry Potter And The Sorcerer's Stone." *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 409–424.  
<https://doi.org/10.57248/jishum.v2i4.386>
- Setyaningsih, I. (2017). *Ragam Gaya Bahasa*. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/f6a74d3c-2275-41ff-bda5-9d9f9c65c65a/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Sinaga Berlianta. Masta. Et.al. (2025). AN ANALYSIS OF TENSION BUILDING THROUGH FIGURATIVE LANGUAGE IN ANNABELLE: CREATION. *Argopuro: Jurnal Ilmu Bahasa*, 8(5 SE-Articles), 21–30.  
<https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/argopurojournal/article/view/2130>
- Stine, R. L. (1993). *The Werewolf of Fever Swamp* (14th ed.). Scholastic Incorporated.  
<https://books.google.co.id/books?id=cSHYGZFFrwAC>
- Tanner, N. (2010). *Thrills, Chills, and Controversy : The Success of R. L. Stine 's Goosebumps Protecting Innocence or Hindering Development ?* 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.5931/djim.v6i1.40>
- Tarigan, H. G. (2021). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. CV Angkasa.  
<https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/3b0eece5-9fed-4817-8741-edf30e2b3c92/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Yusi, S. (2020). Simile and Metaphor Interpretation in Children. *English Language Teaching*, 13, 91.  
<https://doi.org/10.5539/elt.v13n4p91>
-