

ABSTRACT

Agatha, Magdalena Windi. (2019). *Figurative Language in the And So It Continues by Knightrachel from Wattpad*. English Language Education Study Program, Faculty of Teachers and Training and Education. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Social media becomes an important part of society to connect people around the world. It also facilitates people to create, share or to find entertainment. One of the social media is *Wattpad*. *Wattpad* facilitates people to share stories and give feedbacks directly. To attract readers, some writers use figurative language in narrating their stories. Figurative language challenges the readers to interpret what is behind the intended meaning.

This research aims to answer two research questions, namely:

- (1) What types of figurative language are found in the *And So It Continues Wattpad* story?
- (2) What are the discourse goals of the figurative language in the *And So It Continues Wattpad* story?

To answer the two research questions, the researcher employed theories from Jay (2003), Robert & Kreuz (1994) and Colston (2015) to analyze the types of figurative language and Robert & Kreuz (1994) to analyze the discourse goals of figurative language used in the story. This research is a descriptive qualitative research. The researcher used observation tables as the instrument to gather the data. Furthermore, the researcher used steps from Ary, Jacobs, Sorensen, and Razavieh (2010) in analyzing the data, namely familiarizing and organizing, coding and reducing, and interpreting, validating and representing.

Based on the analysis 97 data were found. There are ten types of figurative language found in the story, namely metaphor, simile, metonymy, idiomatic expression, indirect request, irony, sarcasm, hyperbole meiosis, and rhetorical questions. Hyperbole becomes the most dominant figurative language type. While from 19 discourse goals by Robert & Kreuz (1994), there are 18 discourse goals found, namely to be conventional, to be unconventional, to be eloquent, to be humorous, to protect the self, to compare similarities, to contract differences, to emphasize, to deemphasize, to add interest, to provoke thought, to clarify, to be polite, to get attention, to show positive emotion, to show negative emotion, to guide another's action, and to manage discourse. Being humorous becomes the most dominant discourse goal found in the story.

Keywords: figurative language, discourse goal, *Wattpad*.

ABSTRAK

Agatha, Magdalena Windi. (2019). *Figurative Language in the And So It Continues by Knightrachel from Wattpad*. Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Media sosial memiliki peranan penting di kalangan masyarakat untuk menghubungkan komunikasi antar orang di seluruh dunia. Media sosial juga memfasilitasi orang-orang untuk berbagi informasi atau sekadar untuk mencari hiburan, salah satunya adalah *Wattpad*. *Wattpad* merupakan media sosial yang memfasilitasi orang-orang untuk berbagi cerita dan memberikan umpan balik secara langsung. Agar menarik pembaca, beberapa penulis menggunakan bahasa kiasan dalam menyampaikan cerita mereka. Bahasa kiasan mengajak pembaca untuk menafsirkan apa yang ada dibalik makna yang dimaksudkan oleh penulis.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- (1) Apa jenis bahasa kiasan yang ditemukan dalam cerita “And So It Continues” dari *Wattpad*?
- (2) Apa tujuan wacana dari bahasa kiasan dalam cerita “And So It Continues” dari *Wattpad*?

Untuk menjawab dua pertanyaan penelitian tersebut, peneliti menggunakan teori dari Jay (2003), Robert & Kreuz (1994), dan Colston (2015) untuk menganalisis jenis-jenis bahasa kiasan selain itu teori Robert & Kreuz (1994) juga digunakan oleh peneliti untuk menganalisis tujuan wacana bahasa kiasan yang ada dalam cerita. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan tabel observasi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, peneliti menggunakan tahapan-tahapan dari Ary, Jacobs, Sorensen, dan Razavieh (2010) dalam menganalisis data, yaitu mengobservasi dan mengatur data, mengkode dan menyeleksi data, serta menafsirkan, memvalidasi dan menyajikan data.

Berdasarkan hasil analisis ditemukan 97 data. Terdapat sepuluh jenis bahasa kiasan yang ditemukan dalam cerita, yaitu metafora, simile, metonimia, idiom, pesan tidak langsung, ironi, sarkasme, meiosis hiperbola, dan pertanyaan retorik. Bahasa kiasan yang paling banyak ditemukan adalah hiperbola. Selanjutnya, dari 19 tujuan wacana menurut Robert & Kreuz (1994) ditemukan 18 tujuan wacana yaitu untuk menjadi hal umum, menjadi hal khusus, menjadi fasih, menjadi humoris, melindungi diri, membandingkan persamaan, mengontraskan perbedaan, menekankan, tidak menekankan, meningkatkan minat, mencetuskan pemikiran, mengklarifikasi, menjadi sopan, mendapatkan perhatian, menunjukkan perasaan positif, menunjukkan perasaan negatif, memandu tindakan orang lain, dan mengelola wacana. Tujuan wacana yang paling sering digunakan adalah untuk menjadi humoris.

Kata kunci: *figurative language, discourse goals, Wattpad.*