

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut KBBI buku adalah sebuah lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sementara Pambudi (1981) membuat definisi diatas lebih detail dan membagi pengertian buku sesuai fisik dan fungsinya. Menurutnya, secara fisik buku merupakan kumpulan berkas lembar yang dicetak, diurutkan sesuai lembar tertentu, dan ditutup dengan karton atau semacamnya. Secara fungsinya, buku merupakan informasi yang dibagi kedalam bagian-bagian.

Untuk memperdalam definisi diatas, Haslam (2006) mengatakan bahwa definisi buku ialah sebuah wadah berisi kertas yang dicetak dan disatukan menjadi halaman-halaman yang didalamnya menjaga, menyampaikan, dan mengirimkan pengetahuan kepada pembaca sastra sepanjang ruang dan waktu.

2.1.1. Fungsi Buku

Menurut Williamson (1983), dalam dunia desain buku memiliki fungsi lainnya yaitu;

- a. Buku untuk dijual. Buku harus menarik minat beli pembacanya. Buku diciptakan bukan untuk dipinjamkan tetapi untuk ‘dimiliki’.
- b. Buku memiliki fungsi untuk dipegang, dibuka, dan dibawa. Karena fungsi tersebut ada baiknya buku memiliki ukuran yang sesuai dengan pembaca atau pemilik yang akan memilikinya.
- c. Buku memiliki fungsi untuk dilihat. Penting sekali sebuah buku memiliki konten yang menarik untuk dilihat. Pemilihan jenis huruf akan menentukan

keterbacaan sebuah buku. Ilustrasi atau desain juga penting untuk sampul buku.

- d. Buku memiliki fungsi untuk disimpan. Setelah membaca buku, nantinya buku pasti akan disimpan. Maka pemilihan material buku sangatlah penting untuk mempertahankan kualitas sebuah buku agar tidak menurun setelah lama disimpan.

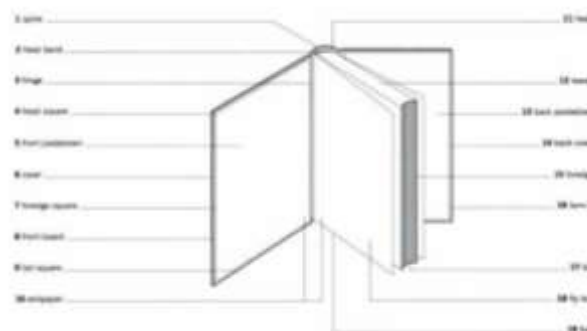
2.1.2. Struktur buku

Penampilan dari buku bukanlah segalanya, ada hal dalam buku yang menyempurnakan sebuah buku dan memberikan pengalaman kepada pembaca, yaitu komponen sebuah buku (Guan & Bienert, 2012).

Komponen buku sendiri dibagi menjadi tiga secara garis besar yaitu Blok buku, halaman, dan *grid*. Secara detail oleh Haslam (2006).

2.1.2.1. Blok Buku

Blok buku terdiri dari hal-hal berikut (Haslam, 2006. Hlm. 20);



Gambar 2.1. Struktur Buku oleh Haslam

- a. *Spine*

Punggung buku yang menutupi *binding*.

b. *Head Band*

Sebuah bagian yang menutupi *binding* buku dan tidak semua buku memilikinya.

c. *Hinge*

Lipatan diantara *pastedown* dan *fly leaf*.

d. *Head Square*

Pinggiran yang dihasilkan bagian luar *cover* yang tersisa. Biasanya lebih besar dari ukuran halaman.

e. *Front Pastedown*

Endpaper diatas bagian *front board*.

f. *Cover*

Bagian terluar terbuat dari kertas atau *board* yang melindungi isi buku. Memiliki fungsi untuk memperkenalkan isi buku sebelum membukanya. Biasanya elemen-elemen yang harus ada didalamnya adalah judul, sub-judul, nama penulis, dan logo penerbit (Landa, 2011).

g. *Foregde Square*

Pelindung berukuran kecil pada bagian pinggir *cover* dan *back cover*.

h. *Front Board*

Papan *cover* yang berada pada bagian depan buku. *Front board* ada apabila buku yang dirancang menggunakan *hard cover*. Apabila tidak maka tidak memerlukan *front board*.

i. *Tall Square*

Bagian pelindung kecil pada bagian bawah buku yang muncul karena bagian *cover dan back board* yang lebih besar daripada halaman buku.

j. *End Paper*

Lembar kertas yang tebal dan digunakan untuk melindungi bagian dalam *cover board* dan sebagai pendukung *hinge*.

k. *Head*

Bagian teratas dari buku.

l. *Leaves*

Lembaran-lembaran kertas yang mengisi buku atau biasa di sebut halaman.

m. *Back Pastedown*

Endpaper yang menempel pada bagian dalam *back board*.

n. *Back Cover*

Cover board yang ada di bagian paling belakang buku. *Front board* ada apabila buku yang dirancang menggunakan *hard cover*. Apabila tidak maka tidak memerlukan *front board*.

o. *Foredge*

Bagian pojok depan dari sebuah buku.

p. *Burn in*

Sudut yang terbuat dari kertas atau bahan yang dilipat dari luar ke dalam *cover* buku.

q. *Tail*

Bagian paling bawah sebuah buku.

r. *Fly leaf*

Halaman dibalik *end paper*.

s. *Foot*

Bagian bawah dari halaman buku.

2.1.3. Jenis-jenis Buku

Seiring perkembangan zaman, buku dikelompokkan menjadi beberapa jenis.

Menurut Trim (2012) buku dikelompokkan menjadi seperti berikut;

1. Novel

Sebuah narasi fiksi yang berisi lebih dari 4000 kata, lebih kompleks dari sebuah cerpen dan tidak dibatasi aturan struktur.

2. Ensiklopedia

Buku informasi yang berisi pengetahuan dan diurutkan sesuai abjad, dikelompokkan sesuai kategori.

3. Antologi

Dapat merupakan kumpulan puisi, syair, pantun, cerita pendek, dan prosa.

4. Biografi

Berisi kisah hidup dari seorang tokoh, dari lahir hingga meninggal dunia.

5. Catatan harian

Catatan harian merupakan catatan dari hal-hal sehari-hari yang dialami seseorang.

6. Buku fotografi

Buku dengan kumpulan gambar hasil potret seorang fotografer

7. Buku Panduan

Buku yang berisi petunjuk untuk melakukan pekerjaan atau sebuah aktivitas tertentu.

8. Atlas

Kumpulan peta yang disusun menjadi sebuah buku.

9. Komik

Buku yang berisi gambar-gambar yang disusun menjadi sebuah narasi.

10. Cergam

Hampir serupa dengan komik, sebuah cerita atau narasi yang disusun dengan gambar.

11. Dongeng

Cerita fiksi atau legenda yang beredar di masyarakat yang dibukukan.

Biasanya menyampaikan pesan moral. Bertujuan menginformasikan, mengajarkan, sekaligus menghibur.

2.2. Design

Menurut Landa (20. Hlm. 2), *design* adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada penikmatnya.

Design sebagai solusi dapat mengajak, menginformasikan, mengidentifikasi, meningkatkan, dan membawa berbagai makna.

Design sendiri memiliki hal penting yang menjadi aturan dalam membuatnya, yaitu Elemen *Design* dan Prinsip *Design*.

2.2.1. Prinsip *Design*

Menyusun komposisi dalam desain memerlukan prinsip desain. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut;

1. *Balance*

Keseimbangan adalah disaat sebuah visual sama rata saat dibagi di tengah. Sama rata dengan arti secara visual terlihat sama baik dalam ukuran dan bentuk.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah hirarki paling atas dalam sebuah desain, biasanya adalah pusat perhatian dalam desain itu sendiri. Untuk mendapatkan sebuah *emphasis* biasanya lewat elemen-elemen desain. Baik kontras, ukuran, dan sebagainya.

3. *Rhythm*

Ritme dalam desain, sedikit berbeda dengan dalam music dan puisi, merupakan sebuah motif elemen yang konsisten sehingga dapat diikuti oleh pandangan audiens.

4. *Unity*

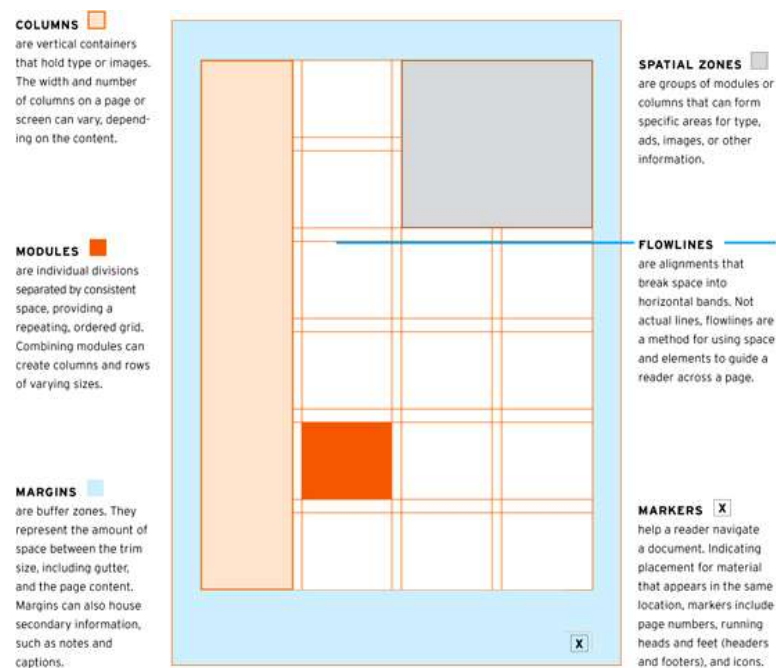
Unity adalah kesatuan yang dibentuk oleh elemen-elemen dalam desain. Suatu hal paling penting dalam desain yang menciptakan keharmonisan dan membuat desain menarik dan informatif.

2.2.2. Layout & Grid

Dijabarkan oleh Tondreau (2009), *grid* adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menata tempat dan informasi untuk pembaca. *Grid* sudah digunakan sejak lama sekali bahkan sudah berabad-abad.

2.2.2.1. Komponen *Grid*

Didalam *grid* sendiri terdapat elemen-elemen seperti *column*, *module*, *flowline*, *spatial zone*, *flowlines*, *margin*, dan *marker*. Penjabarannya sebagai berikut (hlm. 10):



Gambar 2.2. Komponen *Grid*
(orally.com)

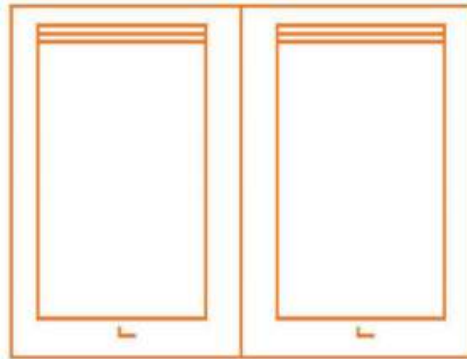
1. *Column* : merupakan ruang vertikal tempat menaruh *type* dan gambar. Lebar dan jumlah dari kolom bisa bervariasi tergantung banyak kotennya.

2. *Modules* : Divisi tersendiri yang dipisahkan oleh spasi yang konsisten dan menghasilkan *grid* yang rapi dan repetitive. Penggabungan modul dapat menciptakan kolom dan baris yang berbeda-beda ukuran.
3. *Margin* : Adalah garis tepi yang memisahkan area desain dengan bagian terujung kertas. Margin juga dapat menjadi tempat untuk menampilkan informasi tambahan,
4. *Spatial Zone*: Kumpulan modul yang disatukan untuk menaruh sebuah *type* atau gambar yang spesifik, misalnya trivia atau iklan.
5. *Flowlines* : adalah tata letak yang memisahkan spasi menjadi garis-garis horizontal. *Flowlines* sendiri bukan merupakan garis yang kasat mata, hanya sebuah metode untuk menggunakan spasi untuk mengantarkan mata audiens ke tempat-tempat yang berurutan pada desain tersebut.
6. *Markers* : Membantu pembaca untuk menavigasi sebuah dokumen. Berisi informasi tentang lokasi dan penomoran sebuah halaman. Biasanya berada di *header* atau *footer*.

2.2.2.2. Jenis-jenis *Grid*

Grid terbagi menjadi beberapa macam diagram tergantung konten yang nantinya akan dibubuhkan didalam desainnya (hlm. 11). Berikut contoh dari jenis-jenisnya:

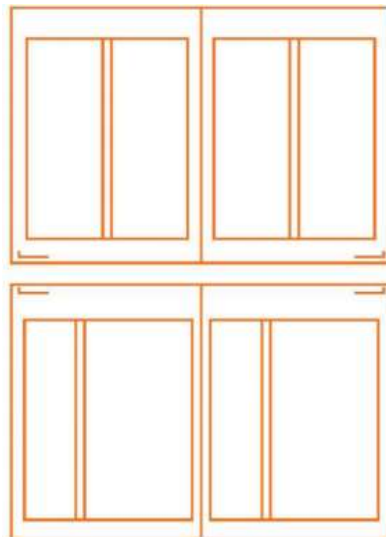
a. *Single Column Grid*



Gambar 2.3. *Single Column Grid* oleh Tondreau

Digunakan untuk konten teks yang panjang seperti laporan, esai, atau novel. Dimana objek utama dari halaman atau lembar tersebut adalah teks itu sendiri.

b. *Two-column Grid*

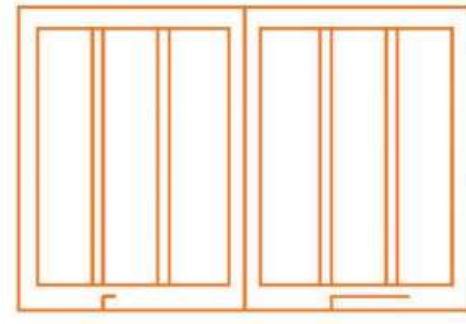


Gambar 2.4. *Two-column Grid* oleh Tondreau

Untuk mengontrol banyaknya teks yang bersanding dengan info lainnya. *Grid* ini bisa di atur dengan lebar kolom yang berbeda-beda tergantung

kontennya. Proporsi ideal dari *grid* ini adalah apabila dua *grid* berbeda ukuran, satu lebih besar dan yang lainnya lebih kecil.

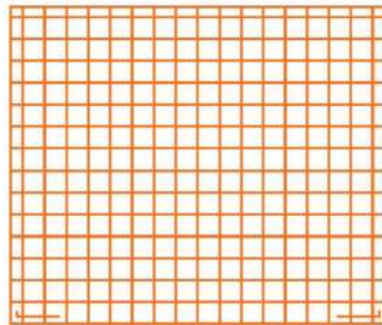
c. *Multi-column Grid*



Gambar 2.5. *Multi Column Grid* oleh Tondreau

Grid system yang fleksibel karena banyaknya kolom dibanding hanya satu atau dua. Sangat cocok untuk majalah dan *website*

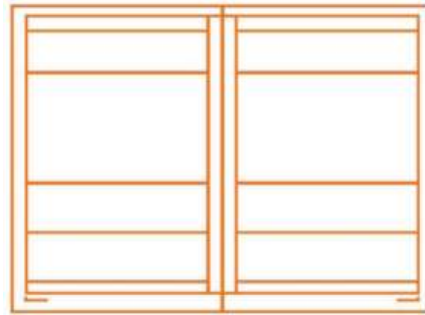
d. *Modular Grid*



Gambar 2.6. *Modular Grid* oleh Tondreau

Cocok untuk mengontrol konten yang kompleks seperti di koran, kalender, *chart*, dan tabel. Penggabungan kolom dan baris yang banyak dan sempit menghasilkan ruang-ruang kecil juga supaya banyak informasi yang bisa masuk.

e. *Hierarchical Grid*



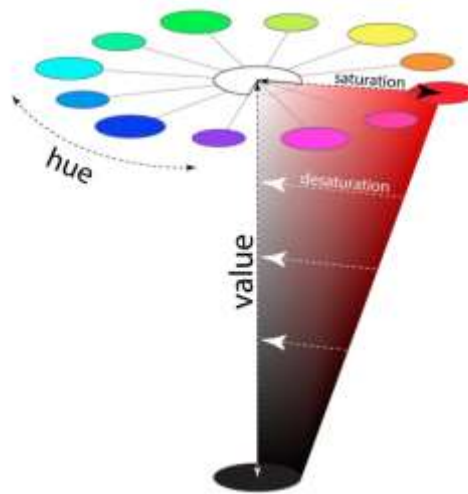
Gambar 2.7. *Hierarchical Grid* oleh Tondreau

Membagi halaman menjadi beberapa zona yang nantinya akan di susun penempatannya sesuai hirarki kepentingannya dalam desain tersebut. Kebanyakan sistem ini disusun dengan kolom horizontal.

2.2.3. Warna

Menurut Landa (2010) warna adalah objek yang menghasilkan sebuah sensasi kepada mata karena terbiaskan atau terefleksi oleh cahaya. Warna dibagi menjadi dua, yang berasal dari pigmen alami seperti benda-benda yang memang secara alami memiliki fisik maupun dibuat memiliki warna dengan pigment yang dibuat oleh manusia seperti tinta, cat, dan sebagainya, dan warna digital yang dihasilkan dalam layar komputer (hlm. 20).

Warna memiliki tiga kategori yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Dimana *hue* adalah warna itu sendiri, *value* adalah terang atau gelapnya sebuah warna yang diukur dari *tint* (putih), *tone* (hitam), dan *shade* (abu-abu). *Saturation* adalah tingkat cerah atau kusamnya sebuah warna (hlm. 21).



Gambar 2.8. *Hue, Value, dan Saturation*
(learn.leighcotnoir.com)

Menurut Wigan (2009) warna merupakan salah satu elemen dalam desain yang paling penting bahkan dapat dianggap provokatif karena dapat membuat respon psikologi dan emosi audiens meningkat. Tidak hanya itu warna juga membantu menciptakan persepsi dan mengantarkan hubungan budaya dan simbol.

Berikut adalah contoh persepsi yang dihasilkan oleh warna;

1. *Scarlet Red* : bersemangat, dinamis, dan agresif.
2. *Magenta* : bergairah, flamboyant, dan menarik perhatian.
3. Oranye : ceria, menyenangkan, terang dan muda, merupakan warna yang paling terang
4. Kuning Terang : bersemangat dan penuh harapan, namun juga bisa jadi penuh keraguan dan ketakutan.
5. Coklat : bertahan lama atau enak (secara indra perasa).
6. Lilac : feminim, elegan, dan anggun.
7. Ungu : sensual, futuristic, dan melekat.

8. Plum : *full bodied*, penuh, canggih, dan unik.
9. *Electric Blue* : dinamis, menarik audiens, dan berani.
10. Navy : dapat dipercaya, aman, tradisional dan konstan.
11. Biru Muda : imut, muda, menenangkan, dan nyaman.
12. Hijau gelap : natural, organic, penuh.
13. Hitam : jahat, ajaib, dramatis, elegan, namun juga berani.
14. Putih : polos, inosen, baik, dan bersih.
15. Emas : kaya, beruntung, total, memiliki kelebihan, dan tradisional.
16. Perak : prestisius, dapat dipercaya, memiliki nilai, dingin.
17. Perunggu : hangat, tradisional, dapat bertahan dan terkesan tua.



Gambar 2.9. Presepsi Warna oleh Wigan.

Berbeda dengan Wigan yang mengartikan warna lewat persepsi yang ditangkap manusia, Wexner (1954), seorang psikolog melakukan sebuah penelitian terhadap

emosi seseorang dengan dan terhadap warna. Wexner mengatakan, bahwa warna dapat menjadi pemicu emosi atau mood yang dirasakan orang yang melihatnya, juga bisa menggambarkan apa yang dirasakannya. Berikut adalah warna dan emosi yang dipancing olehnya.

1. Merah : Amarah, cinta, kekerasan.
2. Biru : Kenyamanan dan keamanan, kesedihan.
3. Kuning : Kebahagiaan, keramahan, dan harapan
4. Hitam : Kekuatan dan kekuasaan
5. Putih : Kesucian dan kepolosan

2.2.4. Tipografi

Tipografi adalah *design* dari sebuah *letterform* dan penyusunannya pada sebuah permukaan ruang. Biasanya tipografi digunakan dalam dua bentuk yaitu sebagai *display* atau teks. Tipografi sebagai *display* biasanya diterapkan dengan mencolok dan dengan ukuran besar dan tebal, fungsinya adalah sebagai judul dan subjudul, *headline* dan *sub-headline*, *headings* dan *sub-heading*. Sementara dalam teks biasanya tipografi dijadikan sebagai isi kontennya dalam bentuk paragraph (Landa, 2011). Memilih dua buah *font* dalam satu layout diperbolehkan dan dianjurkan menciptakan sebuah kontras. Perbedaan bisa terjadi antara *headline* dan *bodytext*. Untuk menunjukkan kontras dapat dipilih dari dua klasifikasi *typeface* yang berbeda dan menciptakan harmoni didalam *layout* (hlm. 59).

2.2.4.1. Ukuran Font

Pengukuran huruf atau *font* dalam tipografi biasanya memakai dua satuan dasar, yaitu *points* dan *picas*. Tinggi sebuah *typeface* dihitung dengan unit

point dan lebar *typeface* menggunakan *pica*. Kebanyakan *typeface* berukuran 5 points sampai 72 points. Huruf yang besarnya dibawah 14 points biasanya diguakan untuk *bodytext* dan diatasnya digunakan untuk *display* (hlm. 46.).



Gambar 2.10. Contoh Ukuran *Font*
(tura.mansiondelrio.co)

2.2.4.2. Klasifikasi *Typeface*

Walaupun banyak *typeface* yang beredar dari dulu hingga sekarang, para ahli berhasil mengklasifikasikan *typeface* seperti berikut (hlm. 48);

- a. *Old Style*
- b. *Transition*
- c. *Modern*
- d. *Sans Serif*
- e. *Slab Serif*
- f. *Gothic*
- g. *Script*
- h. *Display*

2.2.5. Ilustrasi

Wigan (2009) menyatakan bahwa ilustrasi adalah upaya untuk mengkomunikasikan sebuah konten dengan imajinatif, mudah dikenali, dan personal sambil mengomentari, memecahkan masalah, menghibur, mengedukasi, menginformasi, memprovokasi, dan untuk media cerita bercerita.

Thoma dalam Sofyan (1994) menjelaskan ilustrasi dan kaitannya dengan sejarah dan sastra, Thoma mengatakan bahwa ilustrasi berkembang bersamaan dalam alur sejarah dan hal lainnya, secara tradisional keduanya terinspirasi dari karya-karya sastra karena berusaha menjelaskan sebuah teks. Dari sini kita mendapatkan bahwa ilustrasi selalu berpacu pada sebuah 'ide' baik itu sesuatu yang memiliki data yang valid maupun imajinasi. Sementara ilustrasi menurut Wigan (2008) adalah komunikasi visual atau pemecah masalah, namun juga dapat menjadi bentuk seni terapan dengan konteks komersial atau seni naratif.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilustrasi adalah sebuah gambar atau foto yang memiliki kaitan erat dengan sastra dan sebagai pemecah masalah terhadap sebuah teks bahkan yang sukar sekalipun.

2.2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi mempengaruhi cara kita mendapatkan informasi dan belajar. Ilustrasi menyampaikan sebuah pendapat dan komentar, juga memberikan sebuah hiburan dan menjelaskan sebuah cerita (Male, 2007). Jadi ilustrasi sangat mempengaruhi subjeknya dalam memandang sesuatu yang di ilustrasikannya misalnya sebuah karya sastra rumit atau cerita pendek.

Fungsi ilustrasi juga dijabarkan secara mendetail oleh Male (2005) dalam bukunya. Menurutnya ilustrasi memiliki fungsi-fungsi seperti berikut:

a. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi sebagai informasi adalah ilustrasi yang menstranslasi sebuah dokumen dan menghasilkan informasi, referensi, dan penjelasan dengan gaya yang beragam. Ilustrasi sebagai media informasi akan lebih cepat dicerna saat disampaikan dengan pendekatan visual (hlm. 193).

b. *Commentary*

Fungsi ilustrasi sebagai *visual commentary* biasanya terdapat dalam *editorial illustration*. Ilustrasi editorial biasanya disampaikan dengan gaya yang sangat beragam dan kontemporer karena mengomentari suatu hal sesuai topik yang dibahas disebuah publikasi tersebut, misalnya cinta atau politik. Karena itu cakupan ilustrasi editorial cukup luas. Dalam hal ini bahasa visual yang disuguhkan dari kontennya menggambarkan pandangan komentator (dalam hal ini *illustrator*) dan emosi yang dipancarkan oleh konten tersebut. (hlm. 147-162)

c. *Storytelling*

Sejak dulu sebuah ilustrasi telah digunakan untuk menggambarkan sebuah cerita atau narasi, contoh saja dekorasi didalam gereja tua dan buku-buku naskah lama. Ilustrasi didalam sebuah narasi untuk media bercerita menangkap dan menjaga perhatian pembaca dan membantu mengupas juga menjelaskan sebuah narasi dengan baik sehingga audiens mudah memahami, apapun genre dari narasi tersebut. Ilustrasi yang baik akan dapat menggambarkan emosi dan imajinasi yang ingin disampaikan pada tulisan tersebut, baik dalam puisi, novel, romansa atau horror yang klasik maupun kontemporer (hlm. 166).

d. Persuasi

Biasanya ilustrasi yang mengandung persuasi diterapkan pada periklanan. Ilustrasi dalam periklanan harus terkesan tepat sasaran dan menjual. Saat ilustrasi digunakan sebagai kampanye, tujuannya sudah pasti untuk mewujudkan sebuah kesadaran akan brand atau sebuah fenomena (hlm. 185).

e. Identitas

Ilustrasi sebagai identitas biasanya digunakan sebuah *brand* untuk membangun *brand recognition*, meningkatkan visual packaging, dan materi lainnya walaupun tidak dilakukan untuk promosi secara aktif. Banyak perusahaan yang menambahkan ilustrasi sebagai *image*

perusahaan untuk menambahkan ‘rasa’ dan kesan yang lebih kuat kepada posisi dan status perusahaan tersebut (hlm. 197).

2.3. Sastra

Kata sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa sansakerta yang berarti adalah alat untuk mengajar, buku petunjuk, instruksi atau pengajaran. Dari penjelasan diatas dapat disebutkan bahwa sastra adalah merupakan segala hal yang ditulis (Teeuw, 1984. Hlm. 20).

Seiring perkembangan zaman, karena adanya kerancuan atas definisi sastra, maka makna sastra kembali berubah dengan upaya mendefinisikan karya dengan pandangan ontologis, bahwa sastra adalah pengungkapan secara artistik dan imajitatif dari kehidupan manusia melalui bahasa sebagai medium dan memiliki efek positif dalam kehidupan manusia (Esten, 1978)

2.3.1. Fungsi Sastra

Menurut Kosasih (2011. Hlm 194), sastra memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi rekreatif yang memberikan rasa senang dan menghibur.
- b. Fungsi diktatif yang mendidik karena nilai kebaikan didalamnya.
- c. Fungsi estetis yang memberikan nilai keindahan.
- d. Fungsi moralitas yang mengandung nilai tinggi sehingga pembaca bisa membedakan yang benar dan salah.
- e. Fungsi religiusitas yang mengandung ajaran agama.

Definisi yang lebih luas diberikan oleh Horace (dalam Wellek & Warren, 2014) yang menyatakan bahwa fungsi sastra hanya terbagi menjadi dua, yaitu; *dulce* (indah) dan *utile* (berguna).

2.3.2. Karya Sastra

Karya sastra adalah media seorang pengarang menuliskan ide dan gagasannya untuk disampaikan kepada pembaca. Karya sastra juga merupakan gambaran masalah yang diamati oleh pengarang disekitarnya dan menjadi refleksi dari fenomena sosial yang ada atau pernah ada di lingkungan hidupnya yang dikemas dalam bentuk yang berbeda. (Sugihastuti, 2007, hlm. 81)

Karya sastra sangat dekat kaitannya dengan penulisnya hingga tidak akan bisa lepas. Setiap pengarang memiliki gayanya masing-masing dalam menyampaikan tulisannya sehingga pembaca dapat mengidentifikasi siapa yang menulis karya tersebut. Dalam karya sastra, khususnya puisi, pengarang menjadikan bahasa sebagai media menyampaikan perasaan. Penulis pandai memilih kata yang memiliki makna yang menjadikan pembaca mengalami emosi-emosi saat membaca karya tersebut (Pateda, 2010).

2.4. Puisi

Menurut Waluyo (1987, hlm. 1) puisi adalah sebuah karya sastra yang dipadatkan, berirama, dan memiliki pilihan kata yang imajinatif. Kata-kata yang digunakan berima dan memiliki arti konotatif.

Tidak hanya itu puisi juga merupakan media untuk memberikan sebuah gagasan, rasa, dan informasi sekalipun. Puisi menurut Jassin (1993, hlm. 40) merupakan sebuah pengucapan dengan sebuah perasaan yang mengandung fikiran dan sebuah tanggapan. Seperti yang diketahui, selain merupakan sebuah tulisan dengan rima belaka puisi selalu menceritakan tentang manusia, perasaan, bahkan

hubungan dengan yang tidak ada. Semuanya merupakan proses dan cara pikir sang penyair. Mendukung pernyataan Jassin, Dresden (dalam Sayuti, 1998: 237) mengutarakan bahwa puisi adalah dunia dalam kata. Isi yang berada didalamnya merupakan bentuk pengalaman, pengetahuan, dan perasaan penyair dalam dunia berbentuk puisi.

2.4.1. Unsur Puisi

Puisi sebagai karya sastra memiliki dua unsur, yaitu unsur fisik dan unsur batin. Menurut Waluyo (1987), unsur fisiknya meliputi hal berikut:

a. Diksi

Pilihan kata yang dipilih dalam sebuah puisi. Pemilihan kata yang bisa bersifat denotative atau konotatif dalam puisi biasanya menekankan keindahan.

b. Pengimajinasian

Rangkaian kata yang memberikan efek imajinasi terhadap penikmat puisi. Sehingga sang pembaca dapat merasa dekat dengan apa yang penyair coba sampaikan.

c. Kata Konkret

Merupakan kata yang jelas dan mudah dipahami sehingga penikmatnya dapat membayangkan dengan mudah.

d. Majas

Majas yang dapat berarti perumpamaan sangat lekat dalam sebuah puisi. Majas menimbulkan puisi yang lebih kaya makna dan menyampaikan gagasan penyair dengan lebih emotif dan efektif.

e. Rima, Ritma, dan Metrum

Rima merupakan bunyi yang mengalami pengulangan pada tiap baris puisi, ritma adalah pengulangan frasa dalam puisi, Metrum adalah pengulangan tekanan kata.

f. Tipografi (Tata wajah)

Puisi disusun bukan menjadi paragraph, tetapi menjadi sebuah bait. Puisi juga diciptakan berlarik supaya memiliki makna. Penerapan tipografi memperkuat penyajian puisi.

Sementara itu disebutkan bahwa unsur batin meliputi hal berikut; tema, perasaan penyair, sikap penyair pada pembaca (*tone*), dan amanat.

2.5. Chairil Anwar

Chairil Anwar adalah penyair kenamaan Indonesia yang di nobatkan sebagai sastrawan ikonik Indonesia oleh H.B. Jassin yang merupakan ‘paus’ sastra Indonesia. Bahkan H.B. Jassin sendiri membuatkan sebuah buku untuknya berjudul *Chairil Anwar Pelopor Angkatan 45*. Beliau hidup pada kurun waktu 1922-1949. Dilahirkan di Medan pada 26 Juni 1922 dan meninggal di Jakarta pada April 1949.

2.5.1. Karya Chairil Anwar

Seiring berjalannya waktu sampai Chairil Anwar menjadi salah satu nama yang kerap disebutkan di dunia sastra Indonesia, Chairil memiliki 94 karya dengan perincian 70 puisi asli, 4 puisi saduran, 10 puisi terjemahan, 6 prosa asli, dan 4 prosa terjemahan. Kemungkinan pula ada beberapa yang tidak terlacak (Jassin, 1996). Karyanya merupakan perjuangan untuk memperkenalkan puisinya sebagai

identitas Indonesia dan gagasaannya mencerminkan perjuangan Indonesia melawan kolonialisme, Chairil Anwar menjadi sosok pahlawan yang berjuang lewat syairnya. Chairil Anwar menorehkan sejarah kepenyairan dan menciptakan istilah ‘puisi modern’ karena tema yang berani dan Bahasa dan penyampaian yang sehari-hari dan unik (Sugiharto dalam Anwar, 2018).

2.5.2. Daftar Karya Chairil Anwar

Puisi Chairil Anwar tidak semuanya di publikasikan kedalam sebuah buku antologi. Beberapa dari karyanya dipublikasikan lewat koran, majalah, atau tidak dipublikasikan sama sekali, namun setelah peninggalannya, puisi-puisinya dikumpulkan kembali dan disimpan di pusat arsip milik H.B. Jassin yang akhirnya di publikasikan secara lengkap oleh Gramedia lewat buku *Aku Ini Binatang Jalang* pada tahun 1986. Berikut puisi-puisi Chairil Anwar dan klasifikasinya menurut buku tersebut (Anwar, 1986):

- a. Tahun 1942 : Nisan dan Penghidupan.
- b. Tahun 1943 : Diponegoro, Tak Sepadan, Sia-sia, Ajakan, Sendiri, Pelarian, Suara Malam, Aku, Semangat, Hukum, Taman, Lagu Biasa, Kupu Malam dan Biniku, Penerimaan, Kesabaran, Perhitungan, Kenangan, Rumahku, Hampa, Kawanku dan Aku, Bercerai, Cerita, Di Mesjid, Selamat Tinhhal, Mulutmu Mencubit di Mulutku, Dendam, Merdeka, Kita Guyah Lemah, Jangan Kita di Sini Berhenti, 1943, Isa, dan Doa.
- c. Tahun 1944 : Sajak Putih, Dalam kereta, dan Siap Sedia.
- d. Tahun 1945 : Kepada Penyair Bohang, Lagu Siul, dan Malam.

- e. Tahun 1946 : Sebuah Kamar, Kepada Pelukis Affandi, Dengan Mirat, Nocturno, Cerita buat Dien Tamaela, Kabar dari Laut, Senja di Pelabuhan Kecil, Situasi, Dari Dia, Kepada Kawan, Pemberian Tahu.
- f. Tahun 1947 : Sorga, Sajak buat Basuki Resobowo, Malam di Pegunungan, Tuti Artic.
- g. Tahun 1948 : Persetujuan dengan Bung Karno, Sudah Dulu lagi, Prajurit Jaga Malam. Puncak, Buat Gadis Rasid, Selama Bulan Menyinari Dadanya.
- h. Tahun 1949 : Mirat Muda, Chairil Muda, Buat Nyonya N, Aku Berjurar antara Mereka, Yang Terampas dan Yang Putus, Derai-derai Cemara, dan Aku Berada Kembali.