

ANALISIS MAKNA VISUAL PADA VIDEO KLIP BAND DAY6 "ZOMBIE"

Shafa Nurul Aulia Putri¹, Cucu Retno² dan Didit Endriawan³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

shafanurulap@student.telkomuniversity.ac.id, cucuretno@telkomuniversity.ac.id,
didit@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Video Klip Zombie merupakan video klip dari salah satu lagu band rock yang berasal dari Korea Selatan "DAY6". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati, memahami dan mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan kepada khalayak oleh para member DAY6 melalui video klip "Zombie". Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan mengkaji studi literatur dan studi dokumentasi pada video klip band DAY6 "Zombie". Subjek pada penelitian ini adalah *scene – scene* yang sudah dipilih untuk diteliti dan dipahami lebih dalam. Peneliti juga menggunakan metode analisis semiotika untuk membantu memecahkan rumusan masalah dengan menggunakan metode semiotika Ferdinand de Saussure dan metode semiotika John Fiske. Hasil dari penelitian ini adalah, terdapat beberapa teknik sinematografi yang digunakan dalam video klip "Zombie" dan para member DAY6 ini menyampaikan bahwa hidup ini seperti Zombie yang tak tau arah tujuan dengan pikiran dan perasaan yang kosong melakukan kegiatan yang sama di setiap harinya.

Kata Kunci: Video Klip, Sinematografi, Semiotika

Abstract : *Video Clip Zombie is a video clip of one of the rock band songs from South Korea "DAY6". The purpose of this research is to observe, understand and find out what message the DAY6 members want to convey to the audience through the video clip "Zombie". This study uses a qualitative research method by reviewing literature studies and documentation studies on the video clip of the band DAY6 "Zombie". The subjects in this research are scenes that have been selected to be studied and understood more deeply. The researcher also uses semiotic analysis method to help solve the problem formulation using Ferdinand de Saussure's semiotic method and John Fiske's semiotic method. The results of this research are, there are several cinematographic techniques used in the video clip "Zombie" and the DAY6 members said that life is like a Zombie who doesn't know where to go with empty thoughts and feelings doing the same activities every day.*

Keywords: Video Clip, Cinematography, Semiotics

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, komunikasi tidak hanya dilakukan dengan cara bertatap muka langsung dengan satu sama lain. Sudah banyak masyarakat berkomunikasi dan menyampaikan pesan dengan melalui berbagai cara, yang salah satunya adalah melalui media yang sudah sangat ramai digunakan yaitu, video klip.

Video klip merupakan potongan gambar dari sebuah rekaman visual dan audio. Video klip banyak digunakan oleh musisi, produser musik dan penyanyi seperti, soloist, duo grup, grup band, maupun *boy/girl group* sebagai media promosi musik mereka.

Untuk mendukung pembuatan video klip, dibutuhkan teknik sinematografi. Sinematografi merupakan gambar bergerak atau ilmu yang mempelajari dan membahas mengenai teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide². Pada video klip juga terdapat pesan atau makna yang ingin disampaikan kepada khalayak. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari sebuah tanda atau makna.

Negara Korea Selatan merupakan negara dengan industri musik yang banyak digandrungi oleh masyarakat luas. Salah satu agensi besar Korea Selatan, JYP Entertainment memanfaatkan kesempatan menyampaikan pesan atau makna melalui video klip artis naungannya yaitu DAY6 dengan video klip yang berjudul *Zombie*.

Video klip *Zombie* merupakan salah satu video klip dari Band DAY6 yang diperankan oleh aktor Kim Jihoon. Video Klip *Zombie* rilis pada 11 Mei 2020. Video klip *Zombie* ini menceritakan kehidupan seseorang yang menjalani

hidupnya seperti Zombie dengan otak dan hati yang kosong. Menjalani kehidupan yang sama setiap harinya tidak ada yang berbeda dari hari sebelum – sebelumnya. Pada penelitian ini terdapat dua rumusan masalah, yaitu: Apa saja teknik sinematografi yang digunakan pada video video klip Band DAY6 “Zombie”?, dan Bagaimana makna visual yang terdapat dalam video klip Zombie berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure dan John Fiske?

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure dan John Fiske untuk membantu menemukan hasil dari rumusan masalah yang telah diangkat dalam penelitian ini. Teori semiotika John Fiske menurut Arif (Prasetya, 2019; 5) adalah ilmu yang membahas atau mengkaji mengenai pemaknaan dari sebuah tanda dan simbol. Dengan menggunakan teori semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologis, dan menurut Saussure semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dalam kehidupan masyarakat. Pada penelitian ini penulis harus mengamati dan mengkaji setiap *scene* pada video klip Zombie.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dimana kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti obyek ilmiah dan data yang diperoleh merupakan data kualitatif, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis ⁴.

Metode penelitian ini penulis menggunakan teori semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari mengenai pemaknaan dari sebuah tanda atau simbol – simbol. Pada penelitian ini, penulis menggunakan analisis teori Ferdinand de Saussure dengan tahapan analisis semiotika John Fiske. Semiotika bertujuan untuk

mengetahui atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengonstruksi pesan³.

Dalam penelitian ini, jenis pengumpulan data yang dikumpulkan adalah data primer dan sekunder. Untuk mengumpulkan data – data tersebut penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Studi Literatur. Bersumber dari buku – buku, jurnal, ataupun artikel yang berkaitan dengan permasalahan yang akan di teliti.
2. Studi dokumentasi. Bersumber dari video klip Day6 yang berjudul Zombie yang terdapat pada akun *official YouTube JYP Entertainment*.
3. Web internet resmi. Bersumber dari blog dan situs – situs resmi internet.

Sumber data yang diperoleh penulis untuk penelitian ini didapatkan melalui dua data yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018; 104) Data primer merupakan data yang bersumber langsung dan memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, contohnya seperti melalui dokumen.

Dalam penelitian ini sumber data yang diperoleh penulis untuk membantu melengkapi hasil penelitian ini yaitu, Data Primer yang didapatkan untuk penelitian ini bersumber dari video klip Band DAY6 “Zombie”. Potongan – potongan *scene* dalam bentuk *capture* sebagai gambar untuk diteliti, Data sekunder diperoleh melalui buku – buku, jurnal, karya ilmiah, penelitian terdahulu, artikel dan web internet resmi yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian.

Menurut Abdullah (Ali, 2007; 51) analisis data kualitatif disajikan dengan kata – kata deskriptif, bukan dengan angka. Analisis data kuallitatif diartikan sebagai analisis data dengan usaha berdasarkan kata – kata yang kemudian

disusun menjadi sebuah teks yang diperlukan, untuk membantu menemukan hasil dari pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini, penulis menggunakan tiga tahap analisis data dengan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman, yaitu:

1. Reduksi Data, Pada tahap ini penulis mulai mereduksi data atau merangkum, memilih, dan memfokuskan data – data yang sudah diperoleh dari awal memulai penelitian pada video klip band DAY6 “Zombie”. Penulis memilih data yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai semiotika dan sinematografi dalam video klip band DAY6 “Zombie”.
2. Penyajian Data (*Data Display*), Tahapan ini merupakan tahapan untuk mendisplay kan data. Pada tahapan ini penulis sudah mengumpulkan data dan informasi yang cukup untuk menyajikan data dan untuk menjabarkan hasil analisa penulis berdasarkan teori, informasi dan data yang sudah di temukan.
3. *Conclusion Drawing/Verification*, Pada tahapan ini, penulis menarik kesimpulan dan verifikasi data. Data dan informasi pada tahapan ini sudah harus valid dan konsisten agar penarikan kesimpulan yang akan dikemukakan bersifat kredibel.

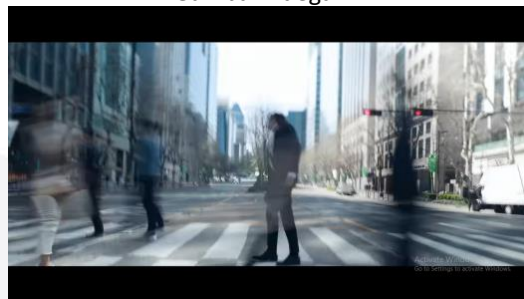
Untuk analisis data, penulis melakukan pengujian validasi data dengan cara menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018; 186) diantaranya, melakukan perpanjangan pengamatan untuk menguji valid atau tidaknya data dengan memfokuskan data yang sudah diperoleh, apakah data yang sudah di peroleh benar atau tidak dan berubah atau tidak, meningkatkan ketekunan dengan melakukan pengamatan yang lebih dalam dan lebih teliti, dan menggunakan bahan referensi seperti, foto – foto atau dokumen. Dengan dilengkapi bahan referensi validasi data menjadi lebih dipercaya.

HASIL DAN DISKUSI

Teknik Sinematografi




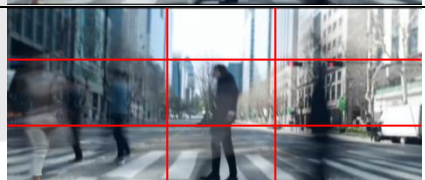
Analisis visual sinematografi dalam video klip band DAY6 “Zombie”, penulis akan menganalisis setiap *scenya* berdasarkan teknik sinematografi *Shot Size, Camera Angle, Pergerakan Gambar* dan *Komposisi* sebagai berikut :

Gambar Adegan 1



Gambar 1 Scene Video Klip Zombie
Sumber: Akun *Official* YouTube JYP Entertainment

Tabel 1 Analisis Scene Zombie

<i>Shot Size</i>	<i>Long Shot (LS)</i>	
<i>Camera Angle</i>	<i>Eye Level/Straight Level</i>	
Pergerakan Gambar	<i>Still</i>	
Komposisi	<i>Rule Of Third</i>	

Penjelasan:

Dalam *scene* tersebut *shot size* atau ukuran gambar yang diambil menggunakan *Long Shot* (LS) yang menampilkan obyek dan latar belakang secara keseluruhan. *Camera angle* yang digunakan adalah *eye level/straightlevel* yang merupakan pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Pergerakan gambar yang digunakan adalah *still* atau diam tidak bergerak mengikuti obyek. Komposisi yang digunakan adalah *Rule of Third* yang menampilkan titik pusat perhatian dan obyek terlihat terarah dan sejajar.

Gambar Adegan 2



Gambar 2 *Scene* Video Klip Zombie
 Sumber: Akun *Official* YouTube JYP Entertainment

Tabel 2 Analisis *Scene* Zombie

<i>Shot Size</i>	<i>Long Shot (LS)</i>	
<i>Camera Angle</i>	<i>High Angle</i>	
Pergerakan Gambar	<i>Still</i>	



Penjelasan:

Pada scene tersebut ukuran gambar *Long Shot (LS)*. *Camera angle* atau arah gambar *High Level*, terlihat dari arah kamera yang mengambil arah kamera dari atas obyek. Pergerakan *still* atau diam tidak bergerak mengikuti obyek. Komposisi menggunakan komposisi keseimbangan

Adegan Gambar 3



Gambar 2 Scene Video Klip Zombie
 Sumber: Akun *Official* YouTube JYP Entertainment

Tabel 3 Analisis Scene Zombie

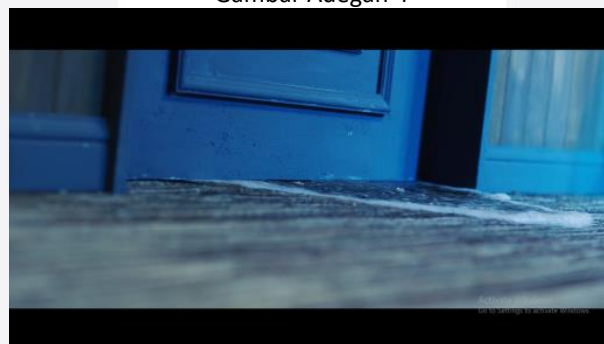
<i>Shot Size</i>	<i>Medium Close Up (MCU)</i>	
<i>Camera Angle</i>	<i>Eye Level/Straight Level</i>	
Pergerakan Gambar	<i>Panning</i>	



Penjelasan:



Dalam scene tersebut *shot size* yang digunakan adalah *Medium Close Up* (MCU) yang menampilkan gambar dari atas kepala hingga dada obyek. *Camera angle* atau arah gambar yang diambil adalah *eye level/straight level*, pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Pergerakan gambar dalam scene ini adalah *Panning* dengan pergerakan gambar dari arah kiri ke kanan. Komposisi yang digunakan adalah *Rule Of Third* yang menampilkan obyek secara terarah dan sejajar.



Gambar Adegan 4



Gambar 4 Scene Video Klip Zombie
 Sumber: Akun *Official* YouTube JYP Entertainment

Tabel 4 Analisis Scene Zombie

<i>Shot Size</i>	<i>Medium Close Up</i> (MCU)	
<i>Camera Angle</i>	<i>Frog Eye</i>	

Pergerakan Gambar	<i>Dolly</i>	
Komposisi		

Penjelasan :

Dalam *scene* tersebut *shot size* yang digunakan adalah *Medium Close Up* (MCU) yang mana pada *scene* tersebut menampilkan obyek air yang keluar dari celah pintu. *Camera angle* yang digunakan adalah *frog eye* pengambilan gambar dari sejajar dengan dasar objek. Pergerakan gambar yang digunakan yaitu *dolly* dengan bergerak menjauh dari obyek.

Analisis Makna Visual

Analisis makna visual dalam proses memaknai visual yang terdapat pada video klip band Day6 “Zombie”, penulis akan memberi pemaknaan berdasarkan dua teori semiotika yaitu, teori semiotika Ferdinand de Saussure dan teori semiotika John Fiske sebagai berikut :

Adegan 1

Tabel 5 Analisis *Scene* Zombie

<i>Visualisasi</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
Jihoon yang hendak bangun dari tempat tidurnya untuk bersiap pergi bekerja.		Bersiap untuk beraktivitas

Penjelasan :

Penanda (Signifier) pada scene tersebut yaitu, Jihoon yang hendak bangun dari tempat tidurnya dengan pakaian yang sudah rapih menggunakan kemeja putih, celana panjang hitam dan sepatu pantofel hitam.

Petanda (signified) dari scene tersebut yaitu, Jihoon bangun dari tempat tidurnya dan siap untuk pergi bekerja.


Dari Penanda dan Petanda yang ada, Jihoon sudah siap melakukan aktivitas yang akan dilakukannya. Terlihat dari pakaiannya menggunakan kemeja putih panjang, celana hitam panjang dan sepatu pantofel hitam, biasanya orang – orang yang menggunakan pakaian tersebut orang yang hendak pergi untuk bekerja.

Level Realitas : Pada scene tersebut Jihoon terlihat berpakaian rapi menggunakan pakaian kemeja putih dan celana hitam dan sepatu pantofel berwarna hitam yang hendak bangun dari tempat tidur. Pakaian tersebut menunjukkan bahwa ia akan pergi bekerja. Dengan *gesture* badan yang gontai saat hendak bangun dari tidur dan menunjukkan ekspresi kosong yang berarti pria ini merasa hampa untuk pergi bekerja.

Level Representasi : Scene tersebut diambil dengan pengambilan gambar *Long Shot* yang dimana menampilkan gambar yang menyeluruh dari obyek. Teknik *Long Shot* digunakan untuk menampilkan siapa, kapan dan dimana obyek sedang berada. Scene ini juga terdapat pengambilan gambar dengan *Close Up* yang menunjukkan detail ekspresi Jihoon yang saat menyusuri jalan. Pencahayaan pada scene ini cukup gelap hanya terdapat cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan dari jendela yang menunjukkan situasi di pagi hari.

Adegan 2

Tabel 6 Analisis Scene Zombie

<i>Visualisasi</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
Jihoon bekerja dari siang hingga malam hanya duduk menatap layar komputer dengan tatapan kosong		Menyembunyikan rasa emosional

Penjelasan:

Penanda (*Signifier*) dari scene tersebut yaitu, ruangan gelap, Jihoon yang sedang menatap monitornya sendirian.

Petanda (*Signified*) dari scene tersebut yaitu, ruangan gelap yang menandakan bahwa hari sudah gelap, malam. Jihoon yang masih melakukan aktivitas di depan layar monitornya sendirian.

Dari penanda dan petanda yang ada, scene tersebut menampilkan Jihoon yang masih bekerja hingga larut malam hari, terpancar dari cahaya monitor yang terdapat didepannya. Ruangan yang sudah gelap menunjukkan bahwa hari sudah malam dan semua orang sudah kembali untuk beristirahat. Namun, Jihoon masih menatap layar monitornya sendirian dengan tatapan yang kosong. Tatapan kosong ini terlihat bahwa Jihoon sudah ingin kembali namun pikirannya tak tentu arah sehingga Jihoon hanya menatap layar monitornya.

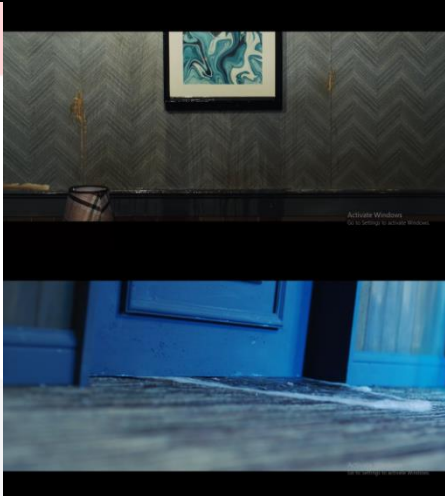
Level Realitas : Pada scene diatas tampak Jihoon yang sedang duduk menatap layar monitor dengan ekspresi datar dan tatapan kosong seperti tidak ingin merasakan emosional karena lelah dengan aktivitas yang dilakukannya selalu sama setiap harinya.

Level Representasi : Scene diatas diambil dengan *shot Medium Close Up*. Pencahayaan yang digunakan sangat gelap, terlihat dari sinar cahaya monitor yang menyala. Pencahayaan tersebut menggambarkan situasi di malam hari.

Cahaya monitor yang menyorot Jihoon, untuk menampilkan detail Jihoon yang dalam pengambilan gambar.

Adegan 3

Tabel 7 Analisis Scene Zombie

<i>Visualisasi</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
Air yang mengalir melalui celah bawah pintu dan pada dinding.		Air mata

Penjelasan:

Penanda (*Signifier*) yang terdapat dalam dua *scene* tersebut yaitu, air yang mengalir dari dinding dan celah bawah pintu.

Petanda (*Signified*) yang terdapat dalam dua *scene* tersebut yaitu, air yang mengalir menandakan air mata yang mengalir deras.

Dari penanda dan petanda yang ada, dua *scene* ini terdapat lirik lagu “keluarkan semuanya, aku ingin menangis”, sehingga air yang mengalir menandakan air mata yang keluar.

Level Realitas : -

Level Representasi : *Scene* yang diambil dengan pengambilan gambar *Full Shot* dan *Long Shot* yang dimana *Full Shot* mengambil gambar air yang mengalir dari celah bawah pintu dan dinding. Pencahayaan ruangan redup. Cahaya redup identik dengan gelap dan hitam. Hitam atau gelap menggambarkan kesedihan.

Adegan 4

Tabel 8 Analisis Scene Zombie

<i>Visualisasi</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
Jihoon yang berbaring di atas tempat tidurnya.		Lelah menjalani hidup yang sama

Penjelasan :

Penanda (*Signifier*) pada *scene* tersebut yaitu, Jihoon yang berbaring di atas tempat tidur dengan posisi telentang dan tangan mengguntai disertai bayangan yang memantul dari air. Dan terdapat air di lantai ruangan tersebut seperti banjir.

Petanda (*Signified*) pada *scene* tersebut yaitu, Jihoon yang Lelah setelah melakukan kegiatannya yang masih sama seperti hari sebelumnya dengan perasaan kosong. Air tersebut menandakan air mata yang telah menangis karena merasa sangat emosional, bayangan Jihoon yang memantul dari air seperti menggambarkan dia telah tenggelam dalam air matanya karena lelah dengan kekosongan.

Dari penanda dan petanda yang ada, *scene* tersebut menampilkan Jihoon yang sedang berbaring diatas tempat tidurnya karena lelah telah menjalani aktivitasnya yang selalu sama dari pagi hingga malam sendirian. Air mata yang telah mengalir dari mata karena merasa sangat lelah menjalani kehidupan yang kosong.

Level Realitas : Pada *scene* tersebut terlihat Jihoon masih memakai pakaian yang sama saat ia pergi melakukan aktivitasnya yaitu, kemaja Panjang berwarna putih, celana hitam Panjang.

Level Representasi : *scene* tersebut diambil dengan ukuran gambar Long Shot

yang menampilkan keseluruhan obyek dan latar belakang. *Scene* ini di latar belakang oleh ruangan kamar dengan cahaya yang redup. Cahaya redup menunjukkan suasana yang sedih tidak terlalu suka dengan cahaya terang.

Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sinematografi yang terdapat pada video klip "Zombie" berdasarkan Shot Size yang digunakan *Long Shot (LS)*, *Full Shot (FS)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Medium Shot (MS)*, dan *Close Up (CU)*, berdasarkan Camera Angle yaitu *High Level*, *Frog Eye* dan *Eye Level/Straight Level*, berdasarkan Pergerakan Kamera yaitu *Dolly*, *Track*, *Pedestal*, *Still*, dan *Panning*, dan berdasarkan Komposisi yaitu *Rule of Third*, *Golden Mean Area*, *Golden Ratio* dan *Diagonal Depth*.

Pada video klip Band Day6 "Zombie" berdasarkan hasil analisis penulis yaitu, menceritakan seseorang yang terus menjalani hidup dengan kegiatan yang selalu sama setiap harinya. Hari esok pun tetap sama tidak beda dari hari sebelum - sebelumnya. Menjalani aktivitas seperti Zombie dengan pikiran kosong dan hati yang kosong. Selalu merasa hampa karena semua kegiatan yang dijalannya hanya sendiri. Video klip "Zombie" menurut penulis sangat *relate* dengan kehidupan manusia selama pandemic karena hanya melakukan pekerjaan yang sama setiap harinya mulai dari bangun tidur, bekerja, pulang ke rumah, kembali tidur, begitu setiap harinya.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis dengan menggunakan dua teori semiotika yaitu teori semiotika Ferdinand de Saussure dan John Fiske, penulis dapat menyimpulkan bahwa menganalisis sebuah video klip dengan dua teori semiotika tersebut sangat membantu untuk mengetahui makna dan tanda pada video klip.

Pada video klip Zombie, terdapat beberapa teknik sinematografi yang digunakan berdasarkan shot sizenya yang digunakan adalah Long Shot (LS) yang menampilkan ukuran gambar yang diambil menyeluruh dari obyek hingga latar belakang, Full Shot (FS) yang berarti ukuran gambar yang di ambil dari batas kepala hingga ke ujung kaki, Medium Close Up (MCU) hasil gambar yang direkam dari batas kepala hingga ke dada atas dan menampilkan raut wajah obyek secara utuh. , Medium Shot (MS) yang mana ukuran gambar yang direkam dari kepala hingga ke pinggang (perut bagian bawah), menampilkan ekspresi wajah dan *gesture*, Close Up (CU) ukuran gambar dari batas kepala hingga leher obyek. Berdasarkan Camera Angle *High Level*, *Frog Eye* dan *Eye Level/Straight Level*, berdasarkan Pergerakan Kamera yaitu *Dolly*, *Track*, *Pedestal*, *Still*, dan *Panning*, dan berdasarkan Komposisi yaitu *Rule of Third*, *Golden Mean Area*, *Golden Ratio* dan *Diagonal Depth*.

Makna video klip Band DAY6 "Zombie" yang telah dianalisis dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure dan John Fiske yaitu, seseorang yang setiap harinya melakukan aktivitas atau pekerjaan yang sama seperti bangun tidur, bekerja, pulang ke rumah, kemudian kembali tidur. Maksud Zombie pada video klip tersebut adalah seseorang yang menjalani hidup dengan otak dan hati yang kosong tidak tau arah tujuan pergi dan selalu sendirian di setiap harinya.

REFERENSI

Buku

1. Aulia Putri, S. N. Analisis Makna Visual Pada Video Klip Band DAY 'Zombie'. (2022).
2. Agus, M. Sinematografi Pelajar. in (edukasi.com, 2020).
3. Prasetya, A. B. Analisis Semiotika Film dan Komunikasi. in (Intrans

Publishing, 2019).

4. Sugiyono. Metode Penelitian Kualitatif. in (Alfabeta, 2018).
5. Ali, A. Metodologi Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah. in (Stain Press Cirebon, 2007).

Web Internet

Wiki, D. (n.d.). *DAY6 WIKI*. Retrieved November 5, 2021, from <http://www.day6.fandom.com/wiki/DAY6>