

DEKONSTRUKSI DALAM VIRTUAL REALITY: 'KEFFIYEH' PADA WACANA WAR ON TERROR DAN VISUALISASI TOKOH UTAMA GAME FIRST PERSON SHOOTERS BERTEMA WAR ON TERROR

IVAN KURNIAWAN

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain
Universitas Komputer Indonesia

Development of computer graphics technology has been able to bring virtual reality to society. Games as part of virtual reality having high potential in changing the order of the people living in a visual culture. Phenomena and discourse in everyday life are often used as reference in making games. In line with that contained in the public discourse, the current game with the theme of the war against terrorism have high enthusiasm. But in addition to the similarity of the many outstanding game storylines, it is interesting to observe the use of the keffiyeh as the property of U.S. and NATO soldiers. Given the meaning of keffiyeh as a symbol of Palestinian resistance and opposing American politics coexist. This paper will review the keffiyeh as a deconstruction of the elements in the discourse of 'war on terror' and first person shooters games with the theme of the war on terror, through a design standpoint and social impacts caused by the theory of deconstruction by Derrida.

Keywords : Keffiyeh, Game, Deconstruction, War

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang telah berlangsung lama pada sejarah manusia telah memberikan pengaruh pada budaya mengenai persepsi dan pemaknaan. Perkembangan dibidang komputer, khususnya pada seni olah grafis telah menghasilkan sebuah teknologi bernama *virtual reality*. *Virtual reality* dapat menghadirkan sebuah pengalaman baru mengenai diri. Manusia dapat merasakan 'pergi dari tubuhnya', mengadopsi identitas baru, dan merasakan sebuah pengalaman tanpa beranjak dari tempatnya. Meskipun pengalaman tersebut hanya berupa ilusi dalam bentuk visual, namun pada budaya visual yang mengutamakan estetika visual, pengalaman tersebut dapat tercerap dan menjadi nilai-nilai baru dalam masyarakat (Ryan, 2001). *Virtual reality* dapat menjelma menjadi sebuah fakta dan realitas pengalaman dengan menghadirkan gambar-gambar rekaan yang sangat mirip dengan referensi realitas. Melalui proses *editing* dengan penggunaan efek tertentu, gambar rekaan dapat dibuat mirip dengan kondisi asli dalam kehidupan,

sehingga dapat memancing emosi, memberikan informasi, dan diyakini sebagai representasi dari realitas sesungguhnya.

Salah satu produk dari *virtual reality* yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari adalah permainan komputer atau *game* yang mengangkat tema cerita tentang kejadian-kejadian mutakhir. Saat ini salah satu *genre game* yang banyak digemari masyarakat adalah *game* dengan latar cerita perang melawan terorisme di Timur Tengah. Menurut NPD Group (www.theesa.com) *genre game* terpopuler pada tahun 2010 adalah *action* dengan prosentase 22% dari total keseluruhan *game* yang terjual di dunia. *Game action* menyediakan 'area' ekspresi diri bagi masyarakat melalui peran sebagai pelaku utama dalam cerita *game*. Peran-peran tersebut diwakili oleh avatar yang dapat diubah sesuai dengan keinginan pemain. Peran juga difasilitasi dengan tujuan atau tugas-tugas pemain dalam menyelesaikan permainan. Peran tersebut dapat berupa atlet profesional, penjahat, atau bahkan seorang prajurit dalam sebuah pertempuran.

Sehingga menghadirkan persepsi kehadiran diri pemain dalam cerita *game* tersebut. Dalam *game action*, terdapat sebuah kategori yang paling menonjol berdasarkan aksi *game* yang dimainkan, yakni *first person shooters* yang menawarkan peran sebagai prajurit dalam alur ceritanya. Menariknya pada *game* terlaris tersebut, menampilkan visual *keffiyeh* sebagai properti pemeran utama. *Keffiyeh* yang merupakan suatu perlambang perjuangan Palestina digunakan sebagai properti tentara Amerika dan Inggris ketika melawan aksi terorisme. Secara khusus artikel ini akan mengkaji properti *keffiyeh* sebagai elemen dekonstruksi dalam wacana 'war on terror' pada 4 *game first person shooters* terlaris yang mengangkat tema perang melawan teror melalui sudut pandang desain dan dampak sosial yang ditimbulkan. Pengkajian akan didasarkan pada teori-teori dekonstruksi visual yang diungkapkan oleh Jacques Derrida.

ANALISIS TEORI

1. Dekonstruksi

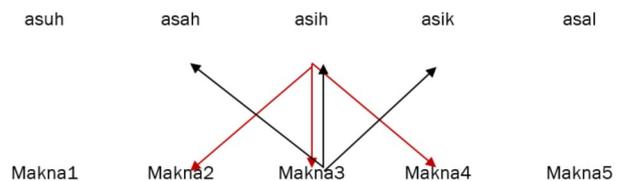
Dalam artian yang luas, dekonstruksi merupakan sebuah reaksi atas nilai-nilai modern yang telah mapan. Dekonstruksi muncul dari latar belakang *post-modernism* yang mengusung 'kedinamisan manusia'. Manusia tidak boleh bersikap menetap, melainkan harus selalu bergerak dan memperbaharui sistem nilai yang ada. Dekonstruksi berusaha memajemukkan tatanan yang telah diupayakan oleh era modern dengan mempertanyakan kontradiksi dan bersifat post-struktural. Kontradiksi mempertanyakan hubungan perlawanan, jika ada yang teratur maka harus ada yang tidak teratur, jika ada yang mapan maka harus ada yang tidak mapan, dan begitu seterusnya. Sedangkan post-struktural memiliki pandangan tentang kebebasan, segala sesuatu tidak perlu memperhatikan hubungan kaitan seperti halnya hubungan penanda dan petanda dalam kajian semiotik (Piliang, 1998). Pandangan post-strukturalis lebih mementingkan kesenangan bermain dengan tanda. Dengan kata lain, dekonstruksi mencoba untuk menyadarkan akan adanya ketidakpastian, bahwa sebuah kebenaran masih belum bersifat absolut. Derrida juga menolak logosentrisme yang mengusung nilai strukturalisme.

Maskulin		Feminin
Nyata		Maya
Hitam		Putih
Terang		Gelap
Oposisi Biner Strukturalisme		

a. Dekonstruksi menurut Jaques Derrida

Pada awalnya dekonstruksi digunakan dalam mempelajari bahasa mengenai kesenjangan antara dua hal yang bersifat paradoks, namun seiring dengan perkembangannya, dekonstruksi juga dapat digunakan dalam membaca grafis. Jaques Derrida mempertanyakan pendapat kaum strukturalis tentang nilai dari kesenjangan yang terdapat diantara oposisi biner dengan mencoba membolak-balik oposisi biner dalam sebuah kata dan mendapati bahwa oposisi tersebut tidak memiliki nilai yang absolut. Posisi dominan dan posisi marginal dapat dipertanyakan melalui pembalikan struktur bahasa. Derrida mengajarkan cara membaca dengan sifat 'menunggu', artinya pembaca tidak harus serta merta mengartikan sebuah teks dengan menyerap arti dari teks yang terbaca. Menurutnya dengan keruntuhan oposisi biner, sebuah teks dapat bersifat polisemi, memiliki arti yang banyak.

Derrida juga memperkenalkan sebuah istilah yang disebut '*différance*'. *Différance* memiliki arti 'menggantung' dari pemaknaan 'to differ' (berbeda) dan 'to defer' (menunda). *Différance* merupakan perwujudan dari dekonstruksi dalam pembacaan grafis. Suatu tanda dapat hadir dalam berbagai sistem tanda secara bersamaan, *différance* bermaksud menekankan pemaknaan suatu tanda bukan pada hubungan petanda dan penanda, melainkan lebih kepada *trace* (jejak) kehadiran suatu tanda pada berbagai sistem tanda (Critchley, 1999, h. 37).



b. Cara Kerja *Différance*

Dekonstruksi menurut teori Derrida setidaknya mengusung 4 pertanyaan mengenai kemapanan simbol dan makna. Diantaranya adalah:

- *Différance*, yaitu jejak pergerakan tanda dari satu sistem tanda yang satu ke sistem tanda yang lain.
- Pembalikan pembacaan, merupakan sebuah pemahaman yang tidak didasarkan pada susunan teks. Melainkan mencoba mencari makna melalui permainan hubungan dominan dan marginal.
- *Parergon*, dapat diartikan sebagai cara pandang yang berbeda terhadap sistem tanda. Seperti halnya ketika melihat sebuah gambar

berbingkai, gambar dapat merupakan elemen yang tidak penting, melainkan bingkainya yang merupakan elemen penting.

- Pengulangan, yaitu pemahaman atas suatu proses pengulangan tanda. Semakin banyak tanda tersebut diulang, maka pemaknaannya akan menjadi stabil.

2. 'Keffiyeh' dan Makna Sosial

Keffiyeh sebagai artefak budaya merupakan kain penutup kepala khas bangsa Arab. Kain ini terbuat dari rajutan tangan dan memiliki motif yang khas berupa pola kotak. Namun mengingat eksistensi *keffiyeh* dalam sejarah bangsa Arab, terutama dalam konflik-konflik politis yang menyertainya, *keffiyeh* mulai dimaknai sebagai simbol suatu pergerakan. Hal ini diawali saat bangsa Arab mulai berpartisipasi dalam Perang Dunia I tahun 1920-an melalui gabungan kekuatan dengan Tentara Sekutu. Peristiwa itu merupakan pengenalan pertama bangsa Barat dengan *keffiyeh* yang kemudian dianggap sebagai eksotisme *fashion* Timur Tengah. Eksistensi *keffiyeh* berlanjut ketika pada tahun 1930-an nasionalisme di Palestina mulai bergolak, hingga mencapai puncaknya pada tahun 1960-an ketika adanya agresi Sekutu yang menempatkan Israel di wilayah Palestina. Eksistensi *keffiyeh* sebagai simbol dari perlawanan Palestina terhadap Israel terus melekat pada benak masyarakat hingga lebih dari 4 dekade. Terutama ketika muncul seorang tokoh dari Front Pembebasan Palestina yang bernama Yasser Arafat kerap menggunakan *keffiyeh* dalam berbagai acara perundingan perdamaian dan acara internasional lainnya. Selain itu, media diseluruh dunia juga selalu menampilkan gambar para pejuang Palestina yang sedang menggunakan *keffiyeh*. Hal tersebut membuat makna sosial pada masyarakat, bahwa *keffiyeh* adalah simbol perlawanan Palestina.



Gambar 1. Pimpinan PLO, Yasser Arafat

Sejak tahun 2001, Amerika sebagai negara maju mengangkat sebuah wacana mengenai 'War on Terror' yang dimulai dengan peristiwa penabrakan pesawat pada gedung World Trade Center dan Pentagon. Amerika mengetengahkan tema 'Musuh Bersama' dalam ekspansinya ke negara-negara di Timur Tengah. Ekspansi pertama dimulai ke negara Afghanistan dengan alasan negara tersebut merupakan tempat persembunyian pemimpin teroris yaitu Osama bin Laden. Invasi Amerika dan NATO kemudian dilanjutkan ke Irak dengan menggunakan alasan yang hampir serupa, yaitu memerangi Irak yang diduga memiliki senjata pemusnah massal.

Sejak saat itu, penggunaan *keffiyeh* sebagai simbol perlawanan bangsa Palestina kemudian diadopsi oleh Amerika sebagai simbol terorisme. Politik Amerika yang memandang perjuangan Palestina atas pendudukan Israel sebagai aksi terorisme memunculkan makna baru dalam benak bangsa Barat. Amerika berusaha membentuk opini publik mengenai teroris yang berasal dari Timur Tengah melalui *keffiyeh*. Bahkan sebagai dampak dari propaganda tersebut, pada tahun 2008 perusahaan makanan cepat saji Dunkin' Donuts sempat menarik peredaran sebuah iklan yang menampilkan seorang *public figure* bernama Rachael Ray yang memakai *keffiyeh*.



Gambar 2. Iklan Dunkin' Donuts

Keffiyeh yang tadinya berupa simbol perjuangan, kini berubah menjadi simbol terorisme. Media-media kemudian menampilkan *keffiyeh* sebagai aksesoris *fashion* para teroris. Industri perfilman Hollywood pun turut memvalidasi simbol *keffiyeh* sebagai simbol terorisme melalui berbagai poster-poster dan penokohan sosok teroris. Tidak hanya itu, pada pertengahan 2007, industri *video game* juga mulai memproduksi tema-tema peperangan melawan teroris dengan turut menggunakan karakter teroris dengan atribut *keffiyeh*.



Gambar 3. Sosok teroris dalam game *Modern Warfare* tahun 2007



Gambar 4. Sosok teroris dalam game *Modern Warfare* tahun 2007

3. Game First Person Shooters

Game first person shooters merupakan sebuah produk pemrograman komputer yang berupaya untuk menghadirkan realitas peperangan kepada masyarakat. Kategori *game* ini umumnya menawarkan peran sebagai seorang prajurit yang ditugaskan untuk berperang membela kelompok atau negaranya. Pemain harus menyelesaikan misi-misi pertempuran dengan menggunakan senjata, pakaian, dan properti lainnya yang disediakan. Beberapa *game* paling laris dalam kategori ini adalah 'Modern Warfare 2' yang dirilis akhir 2009, 'Medal of Honor 2010' tahun 2010, 'Modern Warfare 3' tahun 2011, dan 'Battlefield 3' tahun 2011. *Game* tersebut diproduksi oleh perusahaan asal Amerika, diantaranya Infinity Ward, Electronics Art, dan Dice. Masing-masing *game* tersebut menyetengahkan plot cerita yang hampir sama, yakni menawarkan peran sebagai seorang prajurit Amerika dan Inggris yang berusaha menyelamatkan dunia melalui aksinya dalam perang melawan teror. Hal tersebut nampaknya tak lepas dari peristiwa dalam kehidupan nyata mengenai invasi dalam rangka perang melawan teror yang digagas Amerika dan sekutunya. Namun yang menarik dalam *game* tersebut bukanlah alur cerita dari masing-masing *game* semata, melainkan terdapatnya properti pemeran utama berupa *keffiyeh* yang tidak merujuk pada properti tentara Amerika ataupun NATO yang sesungguhnya.



Gambar 5. Sampul game bertema *war on terror*

4. Analisa Dekonstruksi Visualisasi Tokoh Utama Game First Person Shooters Bertema War on Terror

a. *Différance*: Jejak Pergerakan Tanda

Penghadiran *properti keffiyeh* pada karakter utama merupakan penggunaan tanda yang mengindikasikan kondisi bebas paradoks dan arah pergerakan tanda. Dalam wacana perang melawan terorisme berlaku makna yang dianut oleh Amerika. Makna tersebut dapat dibaca berdasarkan premis-premis, yaitu:

Premis 1: Amerika melawan terorisme

Premis 2: *Keffiyeh* merupakan tanda terorisme

Simpulan: Amerika tidak memakai *keffiyeh*

Namun kondisi yang berbeda berlaku pada penokohan dalam *game* tersebut. Keempat *game* malah menampilkan permainan tanda berupa penyajian oposisi biner dalam satu gambar. Tokoh utama divisualkan dalam gambar sampul sebagai prajurit amerika yang menggunakan *keffiyeh* dan berpose sedemikian gagah dengan senjata yang digenggamnya. Hal ini memberikan pengalaman baru kepada masyarakat, bahwa dekonstruksi telah bekerja untuk menawarkan posisi 'antara' dan nilai baru yang mungkin dapat dicerap dan diaplikasikan. Dekonstruksi menyadarkan bahwa makna *keffiyeh* bukanlah hanya makna terorisme, namun menawarkan makna lain tentang keberanian, tangguh, atau bahkan makna heroik dan kebenaran.



Gambar 9. Tokoh Utama *Game Medal of Honor 2010*

b. Pembalikan Struktur Pembacaan

Pembalikan struktur pembacaan dan permainan penempatan dominan-marjinal dapat ditemui pada keempat *game* tersebut. Selama ini Amerika dan Inggris dikenal dengan rasa kebangsaan yang kuat. Hampir dalam semua gambar yang mengangkat tema besar keprajuritan kedua negara, bendera Amerika atau Inggris selalu hadir. Namun pada keempat *game* tersebut, nasionalisme Amerika dan Inggris hanya diwakilkan melalui jenis senjata berjenis M4A1 yang merupakan senjata standar NATO, bahkan *badge* bendera dan emblem kesatuan pasukan pun tidak nampak. Identitas prajurit Amerika yang merupakan faktor dominan tampak telah dipinggirkan oleh penggunaan keffiyeh.



Gambar 10. Tokoh Utama *Game Modern Warfare 3*

'Pembacaan' ini menawarkan sebuah kritik akan keberadaan simbol-simbol kenegaraan yang selama ini digunakan sebagai perwakilan dari rasa nasionalisme Amerika. Dekonstruksi pada visual penokohan keempat *game* tersebut mengajak masyarakat untuk memperhatikan hal-hal yang terpinggirkan. Perihal keffiyeh sebagai simbol perlawanan Palestina yang tak pernah menguasai media dan bersifat marginal, digunakan sebagai

simbol nasionalisme seorang prajurit dalam membela tanah airnya.

c. *Parergon*

Dalam teori dekonstruksinya, Derrida juga menawarkan konsep *parergon* yang memiliki cara kerja berupa pembacaan yang teliti. Derrida mengambil contoh dengan keadaan mengamati sebuah gambar berbingkai, menurutnya bingkai memiliki arti lebih penting daripada gambar itu sendiri. 'Pembacaan' visualisasi tokoh utama pada keempat *game* tersebut akan menghasilkan dua elemen yang tampil secara konsisten. Yang pertama adalah keffiyeh dan yang kedua adalah asap. Penyajian visual keduanya telah menimbulkan kesan kontras, baik dari segi visual maupun pemaknaan. Visual latar yang berupa asap membuat sosok prajurit dan keffiyeh-nya begitu menonjol dalam gambar. Namun jika dilihat dari sudut pemaknaan, gambaran tersebut menyodorkan gambaran mengenai akibat perang. Apapun seragam dan tujuan dari sebuah perang, niscaya akan menghasilkan sebuah kehancuran.



Gambar 10. Tokoh Utama *Game Modern Warfare 2*

d. Pengulangan

Keempat *game* tersebut sama-sama menghadirkan pengulangan visualisasi tokoh utama yang selalu menggunakan keffiyeh. Dalam berbagai media promosi seperti *wallpaper*, brosur, dan media unduhan lainnya, keffiyeh selalu hadir bersama tokoh utama. Bahkan konsistensi tersebut juga hadir pada tiap-tiap *scene* video dalam permainan. Dilihat dari pengulangan dan konsistensi yang dilakukan, keempat *game* tersebut tidak sekedar menggunakan keffiyeh sebagai properti aksesoris saja. Produsen *game* tersebut ternyata telah menawarkan ide-ide mengenai perjuangan dan perlawanan terhadap kondisi yang ada. Jika dikaitkan dengan kebijakan politik Amerika dan sebagian bangsa Barat dalam memandang konflik di Timur Tengah yang merupakan perang melawan terorisme. Saat ini mulai terdengar suara dari sebagian negara di Eropa mengenai wacana invasi

Amerika yang sebenarnya adalah taktik untuk menguasai sumber energi. Dengan adanya wacana yang mulai dipertentangkan tersebut, produsen *game* ingin memberikan sebuah pandangan baru tentang sebuah perjuangan yang lebih universal. Bahwa para produsen *game* tidak terlalu memihak kepada salah satu kebijakan politik saja. Kondisi tersebut relevan jika dikaitkan dengan motif ekonomi para produsen yang tidak ingin kehilangan pangsa pasar akibat pertentangan tersebut.



Gambar 12. Perulangan Visual Keffiyeh dalam *Game Battlefield 3*

e. Dekonstruksi pada Masyarakat

Dekonstruksi tentunya membawa dampak pada kehidupan masyarakat. Dekonstruksi yang dihasilkan dari *virtual reality* dapat segera menyebar dan diadopsi sebagai pemahaman dan nilai-nilai yang baru mengenai sebuah simbol. Saat ini, *keffiyeh* telah memiliki makna yang baru dalam masyarakat. Tidak hanya berupa simbol terorisme dan perjuangan saja, melainkan telah bertransformasi menjadi simbol dengan makna yang baru. Salah satunya dapat ditemui dalam perkembangan *trend fashion*.



Gambar 13. Trend Fashion *Keffiyeh*

Sejak pertengahan tahun 2009 di Amerika dan sebagian negara di Eropa, *keffiyeh* mulai digunakan oleh kaum muda sebagai aksesoris dalam berpakaian sehari-hari. Namun hal tersebut tidaklah muncul begitu saja. Berbagai aksi protes dan

pengaitan *keffiyeh* dengan wacana anti-semit direspon oleh sebagian masyarakat dengan menganggap bahwa *keffiyeh* merupakan sebuah gerakan menentang peperangan.

KESIMPULAN

Dekonstruksi sebagai permainan tanda tidak merujuk pada makna, melainkan kepada *moment* atau *event* tertentu. *Game first person shooters* sebagai *virtual reality* yang mengangkat tema peperangan melawan terorisme telah berhasil menghadirkan sebuah pengalaman diri dan pemaknaan yang baru pada masyarakat yang hidup dalam budaya visual. Ketika estetika visual telah dianggap sebagai rujukan dari muatan nilai-nilai, *game-game* tersebut telah berhasil menghadirkan dekonstruksi makna *keffiyeh* melalui properti penokohan. Dekonstruksi yang bekerja memutus mata rantai dari kode-kode mapan untuk memproduksi perbedaan dan dikemas dalam visual yang menarik, telah membentuk sebuah makna baru mengenai *keffiyeh*. Dekonstruksi juga telah menyediakan pemilihan makna bagi siapa saja. *Keffiyeh* tidak lagi memiliki makna sebagai muatan politik bangsa Palestina saja, melainkan telah bertransformasi menjadi nilai-nilai baru pada masyarakat. Hal ini tentu dapat memperkaya khasanah makna yang ada pada masyarakat sekaligus memberikan penawaran akan suatu nilai baru terkait *keffiyeh*.

DAFTAR ISI

1. Buku

- Benedikt, Michael. (1991). *Deconstructing The Kimbell*. New York: SITES Book.
- Critchley, Simon. (1999). *The Ethics of Deconstruction: Derrida and Levinas*. (2nd Ed). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Clarke, Richard. A. (2004). *Against All ENEMIES: Inside America's War On Terror*. New York: Free Press.
- Kates, Joshua. (2005). *ESSENTIAL HISTORY: Jacques Derrida and the Development of Deconstruction*. Illinois: Northwestern University Press
- Piliang, Yasraf Amir. (1998). *Sebuah Dunia Yang Dilipat, Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga Dan Matinya Modernisme*. Bandung: Penerbit Mizan.
- Ryan, Marie-Laure. (2001). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

2. Internet

The Entertainment Software Association, <http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp> (diakses 14 Mei 2018)

http://www.patheos.com/blogs/altmuslim/2008/06/hot_couture/ (diakses 14 Mei 2012)

<http://www.battlefield.com/battlefield3/images> (diakses 14 Mei 2018)

http://cdn1.wn.com/pd/63/fe/8b1b0618d61deb0895e71a9ec4a4_grande.jpg

<http://www.bloggingstocks.com/2008/05/28/rachael-ray-wears-scarf-dunkin-donuts-pulls-ad-due-to-terrorism/> (diakses 14 Mei 2018)

<http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4132952,00.html> (diakses 14 Mei 2018)

<http://deadlydangerdungeon.blogspot.com/2011/06/why-cant-i-carry-more-than-two-guns.html> (diakses 14 Mei 2018)

<http://pnmedia.gamespy.com/planetmedalofhonor.gamespy.com/images/>

<moh2010/MOH2010pcPFT3dfuseng.jpg> (diakses 14 Mei 2018)

<http://vygame.net/call-of-duty-modern-warfare-2-remove-the-power-ultranationalist/1call-of-duty-modern-warfare-2-cover/> (diakses 14 Mei 2018)

<http://cache.gawkerassets.com/assets/images/9/2011/05/2vaks44.jpg>

<http://gaygamer.net/images/1Battlefield-3-Cover.jpg> (diakses 14 Mei 2018)

http://1.bp.blogspot.com/-2FW1M1BBOi8/TIEJZN2hZXI/AAAAAAAAA8/s5NgeczTFtY/s1600/medal-of-honor-afghanistan-cowboy_480x270.jpg (diakses 14 Mei 2018)

<http://3.bp.blogspot.com/-gXb3hwtLj8g/Ti1oPSSOVsl/AAAAAAAAI48/fTr1eCWJOPU/s1600/modern%20warfare%20%20wallpaper%20hd.jpg> (diakses 14 Mei 2018)

<http://blogginbanat.wordpress.com/2008/11/21/the-keffiyeh-is-everywhere/> (diakses 14 Mei 2018)

