

AIR SUNGAI SEBAGAI REPRESENTASI ISU LINGKUNGAN DALAM KARYA VIDEO ART "CIPRUK CAI" (AFTER BILL VIOLA)

Azis Maulani Rhamadan¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
azismr@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Hal kecil yang sering dianggap sepele seperti membuang sampah bekas permen sembarangan masih banyak dilakukan dan hampir setiap orang pasti melihat ataupun melakukannya. Hal kecil ini jika dilakukan oleh jutaan orang di Indonesia juga bisa menimbulkan bencana-bencana alam seperti banjir dan tanah longsor yang paling sering terjadi di Indonesia akhir-akhir ini. Permasalahan lingkungan ini juga terjadi di gang Demang, Kampung Sukabirus, kawasan sekitar Universitas Telkom, banjir akibat luapan sungai sudah rutin terjadi dari tahun ke tahun. Selain banyaknya masyarakat yang membuang sampah ke sungai di Gang Demang kampung Sukabirus, banyak juga limbah-limbah produksi yang berasal dari produksi kecil hingga besar, rumah tangga hingga pabrik yang dibuang ke sungai. Ini juga yang membuat air sungai menjadi kotor dan juga tercemar atau bahkan bisa mengandung racun. Salah satu cara mengangkat isu lingkungan di Gang Demang Sukabirus adalah melalui media Video Art dengan judul "Cipruk Cai" (After Bill Viola). Hasil karya dari keresahan pribadi penulis yang diangkat ke dalam karya video art, karya masih jauh dari kata sempurna, saran penulis jika ingin berkarya membuat video art harus melakukan riset mendalam sesuai konsep karya yang akan dibuat.

Kata kunci: sampah plastik, banjir, limbah, video art

Abstract: *Small things that are often considered trivial, such as littering, are still widely practiced and almost everyone will see or do them. This small thing if done by millions of people in Indonesia can also cause natural disasters such as floods and landslides which are the most common in Indonesia recently. This environmental problem also occurs in the Demang alley, Sukabirus Village, the area around Telkom University, floods due to overflowing rivers have routinely occurred from year to year. In addition to the large number of people who throw garbage into the river in Gang Demang, Sukabirus village, there is also a lot of production waste from small to large production, home to factories that is dumped into the river. This also makes river water dirty and polluted or even contains toxins. One way to raise environmental issues in Gang Demang Sukabirus is through Video Art with the title "Cipruk Cai" (After Bill Viola). The results of the work from the author's personal concerns that were raised into video art works, the work is still far from perfect, the author's advice if you want to create video art must do in-depth research according to the concept of the work to be made.*

Keywords: *plastic waste, flood, waste, video art*

PENDAHULUAN

Banjir yang pernah terjadi di kampung Sukabirus selama penulis berkuliah di Universitas Telkom adalah pada Januari dan juga Mei 2020. Namun banjir terparah yang pernah penulis alami adalah banjir pada bulan Mei 2020 yang bertepatan dengan bulan suci Ramadhan dan saat itu di kontrakan sedang tidak ada siapa-siapa. Banjir yang masuk ke rumah mencapai ketinggian 60 cm di kamar dan merendam barang-barang seperti kasur, karpet, baju di lemari, dan sepatu pun ikut terendam. Pada saat masih kost di gang Demang, penulis pernah melihat langsung ada warga yang membuang sampah ke sungai dengan jumlah yang tidak sedikit, tidak heran juga kenapa banjir bisa terjadi disitu.



Gambar 1 Banjir Sukabirus Mei 2020
(Sumber: dokumen pribadi penulis)

Selain banyaknya masyarakat yang membuang sampah ke sungai di Gang Demang kampung Sukabirus, banyak juga limbah-limbah produksi yang berasal dari produksi kecil hingga besar, rumahan hingga pabrik yang dibuang ke sungai. Ini juga yang membuat air sungai menjadi kotor dan juga tercemar atau bahkan bisa mengandung racun.



Gambar 2 Saluran pembuangan limbah pabrik di sungai Gang Demang Sukabirus
(Sumber: dokumen pribadi penulis)

Menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), Indonesia menghasilkan 67,8 juta ton sampah pada tahun 2020. 39,8% sampah yang dihasilkan masyarakat berupa sisa makanan. Sampah plastik berada di urutan berikutnya karena memiliki proporsi sebesar 17%. Sebanyak 37,3% sampah di Indonesia berasal dari aktivitas rumah tangga, disusul pasar tradisional di urutan kedua dengan 16,39%. Sementara pada tahun 2021 Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menyebut total sampah nasional pada 2021 mencapai 68,5 juta ton. Sebanyak 17 persen dari jumlah itu, atau sekitar 11,6 juta ton, adalah sampah plastik. (SIPSN MENLHK, 2021)

Dikutip dari Fajar Indonesia Network, The National Plastic Action Partnership (NPAP) mencatat, ada sekitar 4,8 juta ton sampah plastik per tahun di Indonesia tidak terkelola dengan baik, seperti dibakar di ruang terbuka (48%), yang tidak dikelola layak di tempat pembuangan sampah resmi (13%) dan sisanya mencemari saluran air dan laut (9%). (fin.co.id, 2020)

Masalah lingkungan bukanlah hal baru, tetapi setara dengan umur bumi kita yang menurut para ahli sekitar 5 miliar tahun. Buktinya spesies hewan dan tumbuhan telah punah. Menurut Soemarwoto dalam Aziz (2013: 1), kepunahannya tidak mungkin terjadi secara tiba-tiba tanpa dikaitkan dengan ekosistem. Kesadaran inilah yang harus segera disosialisasikan dan diserukan kepada orang-orang.

Dalam rangka menghadapi tantangan lingkungan di bumi, ada kebutuhan untuk memberi informasi kepada masyarakat mengenai permasalahan lingkungan. Salah satu cara untuk memberikan informasi mengenai permasalahan lingkungan dan menyerukan tentang pentingnya menjaga dan peduli terhadap lingkungan adalah melalui *green campaign* atau kampanye peduli lingkungan. Kampanye lingkungan merupakan cara untuk menyampaikan pesan pelestarian alam, agar masyarakat memiliki kesadaran secara bersama-sama bertanggung jawab atas kebersihan di sekitarnya. (InfoBanua, 2013).

Salah satu cara mengangkat isu lingkungan di Gang Demang Sukabirus adalah melalui media *Video Art*. *Video Art* atau seni video adalah cabang seni media baru yang medianya adalah video. Seni video tidak harus memiliki aturan-aturan khusus seperti harus mengandung dialog dan narasi. Hal inilah yang menjadi pembeda antara seni video dengan film. Menurut Murti (1999:47&52) Seni video adalah jika seorang pelukis melukis dengan cat, seorang seniman video melukis dengan media video. Seni video dapat ditampilkan di mana saja dan dekat dengan penonton. Jadi, seni video merupakan seni berbasis teknologi yang berupa video sebagai medianya. Seni video lahir ditahun 1960-an yang pada awalnya merupakan perlawanan terhadap budaya TV.

Menyikapi hal tersebut penulis ingin membuat karya yang akan mengangkat isu lingkungan terutama masalah sungai dan banjir dengan media yang berbeda yaitu *Video Art*. Dengan adanya *video art* ini diharapkan bisa mengangkat isu lingkungan di gang Demang kampung Sukabirus, terutama soal banjir, sampah, dan air sungai.

Oleh karena itu penulis memutuskan untuk menggunakan *Video Art*. Media video digunakan karena dalam video memiliki unsur audio dan visual yang artinya bisa dilihat dan juga didengar. Diharapkan penonton dapat mengerti dan memahami isi informasi dari *Video Art* yang dibuat oleh penulis.

LANDASAN TEORI

Representasi merupakan proses di mana para anggota sebuah budaya menggunakan bahasa untuk memproduksi makna. Bahasa dalam hal ini didefinisikan secara lebih luas, yaitu sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda-tanda. Tanda di sini dapat berbentuk verbal maupun nonverbal. Pengertian tentang representasi tersebut memiliki makna tetap atau makna asli (*the true meanings*) yang melekat pada dirinya, Masyarakatlah yang menjadikan hal

tersebut menjadi memiliki makna. Dipaparkan bahwa representasi adalah kegiatan membuat realitas, namun bukanlah realitas yang sesungguhnya (Grossberg, 2006:195). Konsep ini digunakan untuk menggambarkan bencana banjir dengan air sungai yang disemburkan.

Aropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni, meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri. Jadi bisa disebut apropriasi adalah plagiarism yang sah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Abad 21 mulai berkembang gaya Bahasa satire yang biasanya digunakan dalam kesuastraan. Satire merupakan gabungan dua unsur, sarkasme dan sarkasme, biasanya dikemas dalam bentuk humor. Menurut Oxford Dictionaries, tujuan satire adalah untuk mengekspos dan mengkritik kesalahan orang, sehingga satire selalu memiliki fungsi kritik. (Berger, dalam Yulianti 2019).

Video Art atau seni video adalah cabang seni media baru yang medianya adalah video. Seni video tidak harus memiliki aturan-aturan khusus seperti harus mengandung dialog dan narasi. Hal inilah yang menjadi pembeda antara seni video dengan film. Menurut Murti (1999:47&52) seni video adalah jika pelukis

menggambar dengan cat, seniman video melukis dengan media video. Seni video bisa ditayangkan dimana saja, mendekati penontonnya.

Jadi, seni video merupakan seni berbasis teknologi yang berupa video sebagai medianya. Seni video lahir ditahun 1960-an yang pada awalnya merupakan perlawanan terhadap budaya TV.

Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik pengambilan gambar sekaligus menggabungkannya menjadi rangkaian gambar yang memiliki ide cerita atau menyampaikan suatu hal. (Anjaya, 2020).

KONSEP KARYA

Pada karya Video Art yang akan penulis buat, penulis meminjam konsep dari video art "The Raft" dari Bill Viola. Unsur yang dipinjam adalah air yang disiramkan ke talent. Fenomena saling pinjam dalam kebudayaan seni dikenal dengan istilah apropriasi. Menurut Terry Barrett (2011:104) dalam Novianto 2019, pengertian apropriasi mengacu pada pengertian "memiliki milik sendiri" atau "membuat milik sendiri", sedangkan Schneider (2006:19-20) dalam Novianto 2019, berpendapat bahwa apropriasi adalah kesesuaian dalam karya seni kontemporer, yang melibatkan apropriasi, yang meliputi: ide, simbol, dan artefak dari budaya lain. Apropriasi ini dapat mengambil bentuk dan gaya dari sejarah seni lain atau bahan dan teknik yang bersifat artistik dan non-artistik (matematika, fisika, biologi, teknik mesin, dll.), Dalam seni rupa kontemporer apropriasi ini digabungkan dengan jargon postmodernis. seperti pasticcio, parodi, camp, kitsch dan skizofrenia.

Jadi bisa disimpulkan bahwa apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni, meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka

yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri. Jadi bisa disebut apropriasi adalah plagiarism yang sah.

Pada karya Video Art yang akan penulis buat, penulis meminjam konsep dari video art "The Raft" dari Bill Viola. Unsur yang dipinjam adalah air yang disiramkan ke talent. Fenomena saling pinjam dalam kebudayaan seni dikenal dengan istilah apropriasi. Menurut Terry Barrett (2011:104) dalam Novianto 2019, pengertian apropriasi mengacu pada pengertian "memiliki milik sendiri" atau "membuat milik sendiri", sedangkan Schneider (2006:19-20) dalam Novianto 2019, berpendapat bahwa apropriasi adalah kesesuaian dalam karya seni kontemporer, yang melibatkan apropriasi, yang meliputi: ide, simbol, dan artefak dari budaya lain. Apropriasi ini dapat mengambil bentuk dan gaya dari sejarah seni lain atau bahan dan teknik yang bersifat artistik dan non-artistik (matematika, fisika, biologi, teknik mesin, dll.), Dalam seni rupa kontemporer apropriasi ini digabungkan dengan jargon postmodernis. seperti pasticcio, parodi, camp, kitsch dan skizofrenia.

Jadi bisa disimpulkan bahwa apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni, meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri. Jadi bisa disebut apropriasi adalah plagiarism yang sah. Karya Bill Viola yang menjadi referensi penulis dalam membuat karya tugas akhir video art ini adalah karya berjudul "The Raft".



Gambar 2.5 Bill Viola - The Raft

(sumber: youtube; Public Delivery)
(<https://youtu.be/4Ili9pvlxdk>)

Dalam video art ini penulis ingin menuangkan nilai emosional dalam video dengan cara satire atau menyindir orang-orang yang membuang sampah sembarangan dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Video art dipilih karena penulis ingin membuat video sindiran sekaligus campaign untuk menyadarkan orang-orang yang masih membuang sampah sembarangan dan juga video art sesuai dengan jurusan penulis serta sejalan dengan visi seni rupa Universitas Telkom yaitu “Mengembangkan karya seni rupa dengan memanfaatkan TIK”.

Pada karya Video Art ini penulis meminjam konsep dari video art “The Raft” dari Bill Viola. Unsur yang dipinjam adalah air yang disiramkan ke talent. Fenomena saling pinjam dalam kebudayaan seni dikenal dengan istilah apropriasi. Menurut Terry Barrett (2011:104) dalam Novianto 2019, pengertian apropriasi mengacu pada pengertian “memiliki milik sendiri” atau “membuat milik sendiri”, sedangkan Schneider (2006:19-20) dalam Novianto 2019, berpendapat bahwa apropriasi adalah kesesuaian dalam karya seni kontemporer, yang melibatkan apropriasi, yang meliputi: ide, simbol, dan artefak dari budaya lain. Apropriasi ini dapat mengambil bentuk dan gaya dari sejarah seni lain atau bahan dan teknik yang bersifat artistik dan non-artistik (matematika, fisika, biologi, teknik mesin, dll.), Dalam seni rupa kontemporer apropriasi ini digabungkan dengan jargon postmodernis. seperti pasticcio, parodi, camp, kitsch dan skizofrenia.

Jadi bisa disimpulkan bahwa apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni, meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri. Jadi bisa disebut apropriasi adalah plagiarism yang sah.

Proses Produksi

Proses produksi dari persiapan pukul 13.00 WIB sampai selesai pukul 14.15 WIB yang dilaksanakan di samping sungai/kali di gang demang 1 kampung sukabirus, dayeuhkolot, kabupaten bandung. Berikut beberapa dokumentasi yang diambil saat proses produksi.



Gambar 3.6 Dokumentasi Produksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses Pasca Produksi

Sortir File

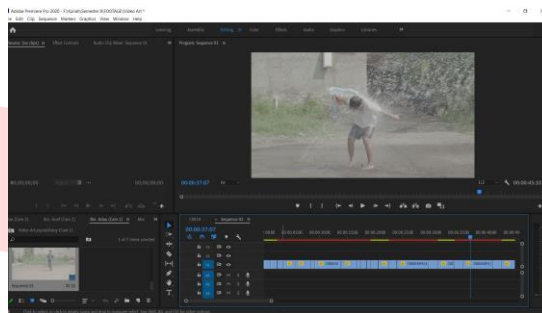
Setelah syuting file dicopy ke laptop untuk kemudian di sortir dan dipisah sesuai kebutuhan. Tujuan sortir file adalah untuk mempermudah saat proses editing.

Name	Date modified	Type	Size
(Cam 1) Aduy	6/23/2022 9:32 PM	File folder	
(Cam 2) Arief	6/23/2022 9:33 PM	File folder	
(Cam 3) Dimas	6/23/2022 9:33 PM	File folder	
BTS (Behind The Scene)	7/6/2022 11:35 PM	File folder	
New folder	7/7/2022 12:32 AM	File folder	
Snapshot	7/6/2022 11:12 PM	File folder	
SS	7/6/2022 7:41 PM	File folder	

Gambar 3.7 Sortir File
(sumber: dokumentasi pribadi)

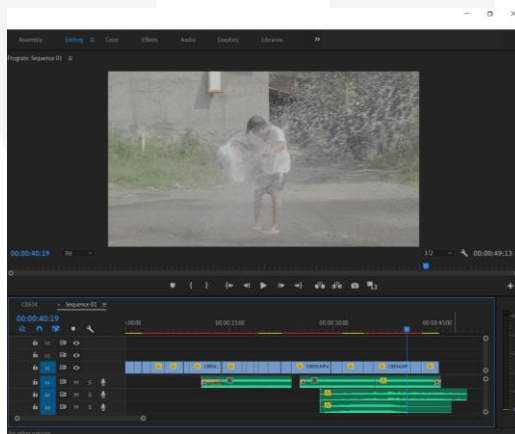
Editing

Di tahap editing penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2020. Setelah mensortir file, penulis kemudian memisahkan file ke dalam folder sesuai kebutuhan. Lalu Langkah pertama setelah membuka aplikasi editing adalah mengimport file untuk kemudian Menyusun adegan per adegan sesuai urutan dari awal hingga akhir atau dalam istilah film disebut rough-cut.



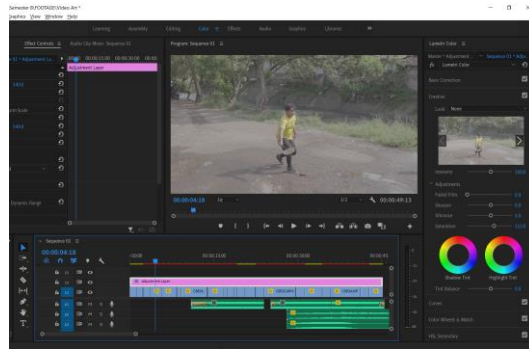
Gambar 3.8 Rough Cut
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah proses rough cut selesai, kemudian penulis menambahkan sound effect yang pas dan cocok untuk dipakai pada video



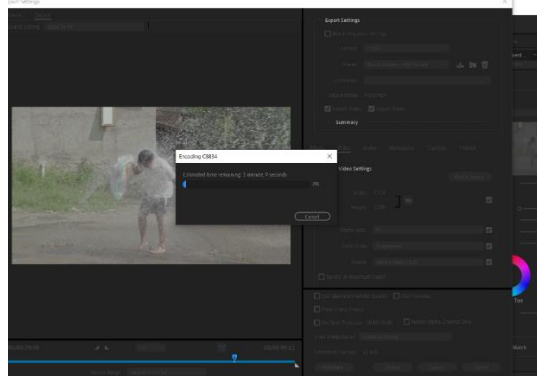
Gambar 3.9 Penambahan Sound
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah selesai menambahkan sound yang cocok, penulis kemudian menambahkan adjustment layer untuk membantu proses coloring video yang masih flat picture profilnya.



Gambar 3.10 Coloring
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah semua proses tadi dilakukan penulis kemudian mengexport video yang sudah diedit untuk kemudian melakukan preview. Preview tidak dilakukan langsung di adobe premiere pro karena jika dilakukan di adobe premiere pro akan terjadi lag dan patah-patah. Jika masih dirasa ada kekurangan bisa diedit dan diperbaiki lagi di aplikasi adobe premiere pro cc 2020.



Gambar 3.11 Rendering
(sumber: dokumentasi pribadi)

Preview Video Art

Berikut ini beberapa Still Image dari hasil karya Video Art.



Gambar 3.12 preview video art
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada preview diatas terlihat pemeran menggunakan kostum yang berbeda, hal tersebut memiliki makna/arti orang dari berbagai kalangan dan juga profesi yang memiliki kebiasaan atau juga pernah membuang sampah sembarangan. Air sungai yang disemburkan merepresentasikan bencana banjir yang terjadi di Gang Demang Kampung Sukabirus Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

Judul yang penulis buat adalah “Cipruk Cai” dalam Bahasa sunda memiliki arti Cipratan Air. Bahasa sunda diambil karena lingkungan atau daerah yang menjadi subjek atau objek adalah daerah atau Tanah Sunda. Sedangkan “After Bill Viola” digunakan untuk mewakili Bill Viola sebagai kolaborator atau sebagai pemilik karya sebelumnya yaitu *The Raft* (2004) sebagai karya rujukan apropriasi.

KESIMPULAN

Penciptaan karya *video art* untuk mengangkat isu lingkungan di gang Demang, kampung Sukabirus ini adalah ungkapan perasaan dan keresahan penulis, sekaligus ingin menyindir orang-orang yang masih membuang sampah sembarangan dan tidak peduli akan akibatnya pada lingkungan sekitar terutama daerah gang Demang Kampung Sukabirus dekat Telkom University. Mengangkat isu lingkungan di Gang Demang Sukabirus menjadi karya *video art* bisa dilakukan karena isu yang dialami sehingga bisa menghasilkan karya *video art* yang sesuai dan relate pada pengalaman penulis dan juga lingkungan gang Demang Sukabirus. Hal yang harus diperhatikan dalam mengangkat isu lingkungan menjadi karya seni terutama *video art* adalah riset yang mendalam pada lingkungan yang dijadikan subjek atau objek.

Pada karya Video Art yang penulis buat, penulis meminjam konsep dari video art "The Raft" dari Bill Viola. Unsur yang dipinjam adalah air yang disiramkan ke talent. Fenomena saling pinjam dalam kebudayaan seni dikenal dengan istilah apropriasi. Bisa disimpulkan bahwa apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni, meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri. Jadi bisa disebut apropriasi adalah plagiarism yang sah.

SARAN

Hasil karya *video art* "Cipruk Cai (after Bill Viola)" masih jauh dari kata sempurna meskipun penulis yang mengalami sendiri kejadian dan isu lingkungan di Gang Demang Sukabirus, saran dari penulis jika ingin membuat karya seni terutama *video art*, salah satu hal yang harus diperhatikan dalam mengangkat isu lingkungan menjadi karya seni terutama *video art* adalah riset yang mendalam pada lingkungan yang dijadikan subjek atau objek.

memang menggunakan volume air yang cukup besar, namun saran dari penulis jika ingin membuat karya dengan elemen semprotan atau semburan air yang besar, akan lebih baik dan lebih bagus lagi jika menggunakan jasa pemadam kebakaran.

Saran untuk istitusi dari penulis adalah jika ada mahasiswa yang ingin membuat project karya mestinya lebih didukung dan difasilitasi. Saran dan harapan untuk masyarakat dengan adanya karya *video art* ini Gang Demang Sukabirus semoga bisa sadar akan pentingnya menjaga lingkungan terutama lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal & Skripsi

Hakim, M. A. F., Ridman, W. A., & Asmara, A. (2022). Analisis Status Keberlanjutan Ekowisata Boonpring di Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur. *Journal of Environmental Engineering and Waste Management*, 7(1), 1-19.

Krishnamurti, Y. (2000). Perlindungan Keanekaragaman Hayati dan Permasalahannya. *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 16(1), 55-62.

Murti, K., Nadarajan, G., Jurriens, E., Effendy, R., & Suanda, M. (2009). Esai tentang seni video dan media baru. *Indonesian Visual Art Archive (IVAA)*.

Mukminin, A. (2014). *STRATEGI PEMBENTUKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DI SEKOLAH ADIWIYATA MANDIRI*. *Jurnal.radenfatah.ac.id*. Retrieved 27 October 2021, from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/16>.

Hanief, L. (2019). Kampanye Lingkungan Hidup Forum Komunitas Hijau dalam Pelestarian Alam di Kota Banjarmasin. , 1(1), 54. Retrieved 26 January 2022, from <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/komunida/article/download/1132/630>

Yulianti, N. (2019). *Satire Sebagai Praktik Jurnalisme Komedi (Analisis Semiotik Artikel Berlabel# 2019gantipresiden Pada Mojok. Co) (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)*.

Winarni, R. W. (2015). Representasi kecantikan perempuan dalam iklan. *Deiksis*, 2(02), 134-152.

Anjaya & Deli. (2020). Alsendo Anjaya. *Universitas Internasional Batam*, 1(1), 1. Retrieved 24 November 2021, from <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1468>.

Website

Fajar Indonesia Network., 2020. *Ngeri! Sampah Plastik di Indonesia Capai 4,8 Juta Ton per Tahun*. [online] Fajar Indonesia Network. Available at: <https://fin.co.id/read/15934/Ngeri-Sampah-Plastik-di-Indonesia-Capai-48-Juta-Ton-per-Tahun> [Accessed 26 October 2021].

Rujukan Lain:

<https://infobanua.co.id/redaksi/>

<https://sipsn.menlhk.go.id/>

<https://fin.co.id/>

<https://infobanua.co.id/>

<https://www.billviola.com/>

<https://www.tate.org.uk/>

