

Fluxus Video Eksperimental di Era The New Media Art

Oleh : Zuhdan Aziz, SIP, SSn, MSn

A. PENDAHULUAN

Jika kita amati, perkembangan teknologi audiovisual yang pesat dan berkembangnya teknologi pembuata, pemutar dan penyebar karya-karya audiovisual serta majunya internet dewasa ini, telah melahirkan banyak karya film dan video di seluruh dunia termasuk Indonesia. Di Indonesia, kebanyakan karya audio visual tersebut, menurut Gotot Prakoso (2005 : 18) beraliran independen, alternatif dan eksperimental, ekspresi seni serta dokumenter. Banyak alasan dibuatnya Film dan video tersebut, mulai dari untuk sekedar narsis, ekspresi diri, eksperimentasi, karya seni sampai perjuangan idealisme.

Video pada dasarnya dipilih sebagai media komunikasi untuk berekspresi karena kemampuan dasarnya dalam menyajikan karya secara audiovisual. Dalam rekaman video, memori peristiwa- lalu rekaman kembali diputar dalam situasi dan waktu yang berbeda. Waktu adalah elemen paling inti dalam seni video. Namun seni video, dari waktu ke waktu, bereksperimen dengan upaya perluasan bahasa serta media ungkap (ekspresi)nya. Tidak hanya dokumentatif rekaman peristiwa, namun bisa ekspresif bahkan fiktif. Bahkan sanggup meleburkan diri mereka menjadi hibrida dengan teknologi informasi atau teknologi media baru (*new media*) lainnya, yang mampu menawarkan estetika yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Video cenderung mencerminkan kemajuan kreativitas seni visual dan kemajuan teknologi komunikasi di tengah-tengah peradaban masyarakat dunia. Peralihan zaman teknologi dari analog / konvensional ke era digital telah menimbulkan paradigma-paradigma baru yang berkembang dalam dunia video. Jenis yang vareatif dari ekspresi kultural secara audiovisual menjadi ciri berkembangnya

teknologi seni media video ini. Namun hal yang paling menonjol dari perubahan-perubahan era itu menurut pakar video Krisna Murti, adalah tidak berubahnya semangat untuk mengadakan eksperimen dan eksplorasi baik teknologis maupun estetis dalam bentuk visualisasi, *content* dan penyajian seni media baru.

Munculnya media-media baru (*the new media*) dalam wilayah komunikasi, semakin memperluas pemediaan dan distribusi karya-karya audiovisual. *The New Media* dengan segala kemampuannya yang canggih, atraktif dan interaktif telah hadir dan memukau peradaban manusia. Kehadiran media baru yang berbasis *software* komputer canggih dalam segala bentuknya, baik berupa tampilan Handphone, smartphone, Internet, TV interaktif, videotronik dan media-media lainnya. Jenis-jenis forum di media baru juga mulai berkembang, seperti facebook, twitter, instagram, Whats APP, Path, BBM (Black Barry Messenger), skype, mailing List, blog, youtube, dsb. Forum yang marak dikunjungi terutama untuk berkomunikasi di dunia maya. Di forum-forum media tersebut, karya video biasa hadir dalam melengkapi komunikasi yang berlangsung. Bahkan ada forum atau media yang menjadikan video sebagai sajian utama dari komunikasi yang ditawarkan oleh media atau forum tersebut.

The New Media dalam perkembangannya dapat menjadi ajang atau forum untuk tampilan karya-karya video. Video apapun dari jenis dan genre apapun termasuk video seni. Video dengan pendekatan artistik, tempat para seniman video menuangkan daya imajinasi dan daya estesisnya ke dalam forum media baru. Aliran ini memunculkan *The New Media Art*. Keindahan karya-karya ini tidak sebatas pada *content* isinya saja, tetapi mampu membuat lompatan-lompatan pikiran dan rasa, mampu membuat khalayaknya berfikir dan mampu membuat interaktivitas. Bahkan dalam media baru ini, waktu bisa *real time* antara tayangan karya artistik dengan khalayaknya. Interaksi bersifat dua arah, *two way communication*. Interaktivitas yang sulit ditemukan dalam media-media konvensional sebelumnya, yang cenderung searah dan *feedbacknya* tertunda (*delayed feedback*). Untuk itu seni media baru juga

memikirkan keterlibatan atau interaktivitas khalayak, dan menganggapnya cerdas sehingga apa yang disampaikan di media bukanlah suatu kebodohan, tetapi hasil kecerdasan yang memukau. Paradigma komunikasi kontemporer menganggap khalayak harus diberdayakan dan dianggap cerdas.

The New Media Art, secara potensi di atas kertas memang ampuh dan sangat menarik. Hanya dalam perkembangannya, seniman-seniman pelakunya masih terbatas, baik secara kualitas maupun kuantitas. *The New Media Art* (terutama di Indonesia) dalam realisasinya masih mencari-cari bentuk dan jatidirinya sehingga masyarakat luas belum bisa mengapresiasikannya dengan baik. Apalagi genre *the new media art* yang selalu ingin melawan kemapanan, menantang tayangan media massa (terutama TV) dan menentang *pop culture*, menyebabkan *The New Media Art* harus melawan raksasa arus dominasi media. Imbasnya, *The New Media Art* belum bisa populer, sepopuler media-media massa. Masih butuh perjuangan dan penegasan eksistensi diri untuk bisa lebih diperhitungkan oleh masyarakat luas.

Dari uraian diatas, menarik untuk diteliti seperti apakah kecenderungan penciptaan dan kreatifitas video di era media baru sekarang ini ? juga Apakah kecenderungan Fluxus yang menghibridasi berbagai media dan bidang masih dominan dalam penciptaan karya video di era media baru ?

B. PEMBAHASAN

B.1. Kreatifitas Seni Video

Tradisi Video sudah dimulai sejak lama, sebagai bentuk penuangan kreatif dan artistik ide-ide segar dalam bentuk audiovisual. Sampai saat ini video ataupun video art banyak dimanifestasikan dalam bentuk karya berupa perlawanan terhadap hegemoni budaya massa lewat tayangan film dan televisi. Videografi ataupun video art konsisten mengusung ideologi perlawanan terhadap kemapanan ataupun status *quo* tayangan budaya massa audiovisual yang tersaji dalam media film dan televisi. Caranya

dengan menyuguhkan karya-karya yang artistik dan estetik, sarat makna, unik dan penuh kebaruan dalam melawan konvensi-konvensi yang sudah lazim di dunia *broadcasting* pada umumnya.

Eksistensi seni video mulai mencuat dengan munculnya era digital yang semakin memungkinkan eksplorasi videografis dilakukan secara murah, bervariasi, cepat dan menjanjikan. Hal tersebut semakin menguat dengan munculnya media-media baru dan kecanggihan teknologi, yang telah mendemokratisasikan masyarakat dengan akses informasi yang sebebas dan seluas-luasnya.

Video cenderung mencerminkan kemajuan seni visual dan kemajuan teknologi komunikasi di tengah-tengah peradaban masyarakat. Karena itu, kondisi videografi, termasuk tingkat kecanggihan penyajiannya di negara-negara maju bisa saja sangat berbeda dengan apa yang kita temui di negara-negara berkembang. Namun demikian, media hanyalah alat, tetapi kreasi dan kecerdasan penggunaan media tersebut yang perlu digali seluas-luasnya untuk menemukan eksplorasi karya secara maksimal. Peralihan zaman teknologi dari analog/konvensional ke era digital telah menimbulkan paradigma-paradigma baru yang berkembang. Kalau dalam era analog, originalitas menjadi sesuatu yang sangat diagung-agungkan, namun dalam era baru digital, menurut ahli videografi Krisna Murti : *Original is Copy, and copy is original* (Visual Art, edisi 7 Bulan November 2005). Berkembangnya teknologi komunikasi, dan informasi serta seni tentunya harus diimbangi dengan kemajuan strategi, konsep dan kreativitas dalam menciptakan karya-karya videografi. Seni videografi akan berhasil tidak semata-mata masalah *content* isinya, tetapi juga juga ditentukan faktor eksplorasi fisik dan cara penyajiannya. Hal yang lazim untuk menambah daya tarik tayangan karya videografi adalah eksplorasi terhadap tubuh, apalagi yang menyangkut tubuh manusia, terutama perempuan. Eksploitasi dalam wilayah ini, kadang merupakan daya tarik tersendiri, meski sebatas representasi bahkan parodi.

Dengan demikian, dunia videografi khususnya video art, pada hakekatnya adalah dunia citra dalam pengertian khusus, yaitu citra yang terbentuk oleh data yang berbentuk gambar dan suara.

Gambar visual dan suara dari seorang model, yang sedang mandi misalnya, adalah sebuah penanda (*signifier*) yang akan menimbulkan banyak persepsi dan imajinasi atau khayalan yang bermacam-macam dari khalayak. Persepsi yang dihasilkan inilah yang disebut makna atau petanda (*signified*). Hal tersebut bila dikaji, menunjukkan kuatnya muatan erotisme pada karya-karya videografi. Penggunaan representasi tubuh perempuan tersebut akan menjadi citraan (*image*) yang berperan menimbulkan rangsangan maupun keunikan. Hal tersebut dapat dilihat dari cara ia ditampilkan melalui bentuk, sikap, posisi, pose serta ekspresi. Piliang menyebutkan bahwa eksplorasi tubuh tersebut berlangsung mengikuti model-model pembiakan secara cepat (*proliferation*) atau pelipatgandaan secara kilat (*multiplication*) baik dalam cara, bentuk, varian, maupun medianya (2004:380).

Menurut Soeprapto Soedjono ada berbagai asumsi tentang perkembangan teknologi digital yang menyiratkan bahwa hal ini merupakan suatu hal yang revolutif, dalam arti bahwa seni media rekam Fotografi maupun videografi elektronik sistem analog dengan berbagai aspek yang terkandung di dalamnya secara pasti akan berubah karena datangnya teknologi digital (1999:53). Terutama perubahan dari proses kimia menjadi proses digital. Videografi digital menjadi mungkin merubah segala aspek videografi analog dengan adanya sistem digital seperti kamera digital, perangkat rekam digital, perangkat komputer beserta program-programnya.

Dengan adanya teknologi digital dalam bidang audiovisual, imagi suara dan gambar yang terekam dalam suatu keping dapat diubah sedemikian rupa sesuai keinginan pemakai. Keuntungan lain, tidak diperlukan lagi kamar gelap dengan obat-obat kimiawi dalam pemrosesan hasil karya. Teknologi digital editing yang bisa dilakukan melalui banyak *software* yang ditawarkan semakin memudahkan pembuatan video maupun karya-karya audiovisual yang lain. Keterjangkauan ini semakin meningkatkan daya imajinasi dan eksplorasi estetis dari variasi teknik-teknik editing yang dimungkinkan. Dengan

demikian, sumberdaya manusia dalam bidang video ini akan semakin meningkat jumlah dan kualitas kreatifitasnya.

Teknologi menjadi semakin personal dan individual. Wilayah-wilayah tugas, pekerjaan maupun karya yang dulu harus melibatkan banyak orang, menjadi sesuatu yang bisa dikerjakan personal. Teknologi kekinian semakin praktis dan mampu memotong langkah-langkah yang berbelit –belit. Semakin mudah, praktis dan efisien serta canggih. Apalagi dalam era yang disebut dengan era digital. Alam digital ini mulai mendapatkan eksistensinya dalam wilayah kehidupan manusia. Dengan dukungan komputer yang semakin canggih dan *sophisticated*, fenomena alam digital di era modern ini semakin kuat menemukan identitas dan jatidirinya.

Seni digital komputer juga hadir menyempurnakannya. Komputer yang diawal mula kehadirannya hanya berkemampuan sederhana untuk mengetik, berkembang kehebatannya bisa untuk menghitung, bahkan menggambar dan mengedit film serta program televisi. Semakin hari, semakin canggih kemampuan dan kehebatannya. Manusia-manusia sebagai pelaku peradaban terkesima dan beramai-ramai menggunakannya di segala penjuru dunia. Komputer menjadi semakin akrab dengan kehidupan manusia, dari anak kecil, dewasa dan orang tua. Komputer bahkan bisa disebut sebagai *Zeit Geist* atau jiwa dan semangat zaman abad ini. Kehadiran komputer, disadari atau tidak telah mampu melengkapi bahkan menciptakan paduan seni dan teknologi secara menakjubkan.

Ketika teknologi kamera bertemu dengan program-program komputer, lahirlah fotografi digital. Kamera audio visual bertemu program komputer, lahirlah karya-karya film, sinetron, produksi program televisi, iklan televisi, animasi bahkan karya-karya videografi seni, termasuk karya *the new media art*. Eksperimen-eksperimen seni dan teknologi dalam perpaduan kamera dan komputer menjadi tidak terelakkan dan maju. Tinggal kreatifitas pelaku-pelaku seni dan teknologilah yang senantiasa

diharapkan untuk menciptakan karya-karya yang estetis, *perfect* dan indah yang bisa dinikmati dalam kedalaman pikiran, rasa dan jiwa-jiwa manusia.

Bahkan program-program audiovisual dalam komputer masa kini sangat memungkinkan penciptaan karya-karya audiovisual menjadi sangat personal, tidak harus massal lagi. Keterlibatan banyak orang bisa diminimalisir. Bahkan produksi penciptaan karya audiovisual bisa tanpa kamera, bisa tanpa tokoh orang sesungguhnya dan distribusinyapun bisa dilakukan sendiri, lewat internet misalnya. Cukup dilakukan sendiri, tanpa banyak orang yang dilibatkan. Teknologi canggih mampu memangkas keterlibatan banyak orang, meminimalisir dana dan memotong jalur-jalur birokrasi ketika harus berhadapan dengan institusi-institusi pemerintah. Ketika teknologi komputer memungkinkan untuk hal tersebut, maka dimungkinkan banyak bermunculan karya-karya film, animasi, sinetron, video art bahkan *the new media art* yang semakin unik, kreatif dan memukau. Komputer menjadi fenomena peradaban yang berkilauan. Ibarat Oase di Padang Pasir, para musafir ramai-ramai menghampiri dan singgah di sana.

Ekspresi kreatif, estetis dan artistik audiovisual dalam video sebagai puisi pada akhirnya menemukan gelombang pasangannya, menjadi budaya media baru yang merekam segala realitas maupun imajinasi dan ekspresi kultural apapun (Ade Darmawan,2006: 14-16). Namun, pada prinsipnya, menurut Ashadi Siregar (1989: 9-10) semangat penciptaan karya seni dengan media video hampir serupa dengan semangat film indie dan film eksperimental terutama gaya *avant garde* maupun *new wave* (Pratista,2008:7). Seni video ini bisa berbentuk eksekusi kreatif dari *video art*, video indie, maupun video eksperimental serta bisa dalam bentuk karya video animasi (Prakoso,2005:12).

Lahirnya kreativitas karya video sebagai bentuk eksperimen ataupun pengembaraan estetis dan artistik, tumbuh dalam penghayatan dan pendalaman penciptaan yang luar biasa serta independen (Prakoso, 2005:6-7). Bahkan seni adalah kreativitas yang lahir dari kejenuhan suatu kondisi yang biasa.

Sementara, kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu (Sumarjo, 1999:80). Senada dengan Prakoso dan Sumarjo, Seno Gumira Ajidharma berpendapat bahwa kreativitas dan seni adalah manifestasi perlawanan terhadap *status quo* ataupun aliran *mainstream* yang terlalu mendominasi. Seni dan kreativitas memberontak terhadap kemapanan dan belenggu dominasi arus besar yang diciptakan oleh budaya massa dan kapitalisme (2000:15).

Tradisi video penuh dengan ekspresi kreatif, eksplorasi artistik dan eksperimentasi estetis audiovisual dengan menginduk pada seni dan budaya pembebasan dari kemapanan (Murti,2009:7). Bahkan video mampu menjadi media perjuangan untuk gerakan perubahan (*video for change*), mengungkapkan apa yang tidak terlihat dan terdengar (Gregory & Caldwell,2008 ;2-3). Sejarah video diyakini sebagai seni perlawanan terhadap budaya film komersial, dan terutama tayangan televisi (Murti,2009 :227).

Kreativitas penciptaan karya seni dengan media video, dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa dan maju pesat dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya. Kreativitas dan seni tumbuh secara progresif dan berubah mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman (Harding, 2010:6).

B.2. Seni Fluxus Dalam Video

Seni *fluxus*, menjadi *trend* berbagai cabang seni untuk menghibridisasikan berbagai elemen seni di dalamnya, dalam menghasilkan karya seni yang menarik, artistik dan kreatif. Dalam penciptaan karya media video juga dikenal pembauran seni *fluxus* yang menggabungkan berbagai elemen seni untuk mendukung ekspresi dan pikiran pencipta karya video.

Pakar video dan media baru, Michael Rush menegaskan bahwa :

Fluxus.. opened the event to multiple interpretations as well as accidents. Anything could happen during one of these events.. [...] the viewer not only completes, but actually becomes the work in his or her direct participation in the event. (New Media in Late 20th-Century Art, Thames and Hudson, London, 1999).

Fluxus menekankan pentingnya peristiwa (*event*), sebuah kejadian “kecelakaan” berdimensi waktu. Dan yang paling radikal ialah mentasbihkan penonton sebagai karya, sebagai pengejawantahan partisipasi. *Performance, art Instalation*, pada kenyataannya merupakan hibridisasi dari seni visual yang secara substansial melibatkan publik serta menumpukkan wacana realitas artistik dengan kehidupan riil. Dalam *fluxus*, interaktivitas mendorong konsep penonton menjadi aktor atau dalam istilah lain sebagai interaktor, pihak yang aktif. Terobosan-terobosan kreatif dalam video dengan seni *fluxus* pada prinsipnya sejalan dengan semangat penciptaan video eksperimental.

Seni *fluxus* , menurut pakar video dan media baru, Michael Rush (dalam Murti, 2009:124-125), menekankan pentingnya peristiwa (*event*), sebuah kejadian “kecelakaan” berdimensi waktu. Dan yang paling radikal ialah mentasbihkan penonton sebagai karya, sebagai pengejawantahan partisipasi. *Performance, art Instalation*, pada kenyataannya merupakan hibridisasi dari seni visual yang secara substansial melibatkan publik serta menggabungkan wacana realitas artistik dengan kehidupan riil. Dalam *fluxus*, interaktivitas mendorong konsep penonton menjadi aktor atau dalam istilah lain sebagai interaktor, pihak yang aktif. Terobosan-terobosan kreatif dalam video dengan seni *fluxus* pada prinsipnya sejalan dengan semangat penciptaan video eksperimental.

Kata film / video eksperimental menurut Gotot Prakoso (2008, 75-77) adalah sebuah terminologi yang membawa pada sebuah pengertian dan pemahaman tersendiri serta bersifat khusus. Asal kata eksperimen berarti mencoba-coba, tetapi kata film eksperimental sudah menjadi pengertian (idiom) yang sudah melembaga, secara universal bahkan mengandung suatu kesatuan arti yang bukan berarti sebuah film yang hanya berisi unsur coba-coba saja, entah itu isi maupun bentuknya. Eksperimen dipahami sebagai pengolahan kreatif dalam mengeksplorasi secara artistik, baik dari segi teknik

visualisasi, bentuk, konten/ isi, gaya bercerita maupun cara penyajian bahkan cara menikmati tayangan karya video.

Film atau video eksperimental dapat memberi sebuah pengertian “kesatuan bentuk”. Sebuah film atau video yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film. Secara fisik, video eksperimental menekankan pada format yang tak terbatas, tetapi secara implisit bentuk dan isi menjadi sebuah indikasi pada metode dan strategi presentasi termasuk di dalamnya signifikansi pembentukan struktur gambar yang bergerak.

Film atau video eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif pembuatnya seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Film atau video eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun, bahkan kadang-kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis maupun dada. Film dan video eksperimental umumnya berbentuk abstrak atau tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena banyak menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri .

Para pembuat film dan video eksperimental kadang mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film dan video. Seperti memadukan unsur mekanik dengan sinema, hanya menggunakan satu *frame* gambar (kurang dari sedetik) , membawa ideologinya , tidak bercerita tentang apapun (anti naratif) dan semua adegannya menentang logika sebab akibat (anti-rasionalitas), bahkan membawa pertentangan logika ke tingkat yang lebih jauh.

Dramatisasi bisa muncul tidak saja dalam tayangan video, tetapi bisa muncul pula di hati dan pikiran penontonnya. Konsep penyajian video ini mengacu pada apa yang dikemukakan Bill Viola, seniman video Amerika Serikat:

“... tempat sebenarnya karya video tidak berada pada layar atau di dalam dinding ruang tayangnya, tetapi di pikiran dan hati orang yang melihatnya. Dan disanalah seluruh imaji itu hidup “ (dalam Murti, 2009:125).

c. Penutup

Dalam kreativitas penciptaan karya seni dengan media video, dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa dan maju pesat dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya. Kreativitas dan seni tumbuh secara progresif dan berubah mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman.

Dalam Fluksus video di New media art, ekspresi dan eksplorasi seni serta kreativitas memungkinkan tertampung di dalamnya, melebihi konvensi-konvensi umum yang lazim dikenal. Fluxus video cenderung mengeksplorasi pernyataan pikiran dan ekspresi jiwa pembuatnya. Cerita bisa fiksi, non linear, surealis bahkan abstrak. Visualisasi adalah unsur dominan, audio hanya pendukung dan pelengkap. Dialog diminimalkan. Simbol-simbol dan tanda-tanda visualnya pun boleh subyektif, sesuai pemahaman dan ekspresi pembuatnya.

Pada masa sekarang ini, setiap orang mempunyai hak dan kebebasan dalam beropini, berkreasi dan berkarya seni. Semua itu telah menjadi suatu keharusan dalam kehidupan masyarakat modern. Hal tersebut didukung oleh peran media yang sangat besar dalam menyalurkan kebebasan berkarya tersebut dalam berbagai bentuk. Tak bisa dipungkiri bahwa media mempunyai peranan besar dalam pengembangan dan penyebaran kreatifitas dengan memasukkan nilai-nilai dan ideologi-ideologi pada

pasar. Nilai-nilai tersebut muncul bersamaan dengan transformasi ideologi-ideologi budaya baru yang disusupkan melalui media. Transformasi tersebut yang akan mengubah pola pikir pasar untuk menjadi sebuah nilai-nilai baru atau budaya-budaya baru yang harus dianut oleh masyarakat.

Kemunculan seni dalam wilayah teknologis ini sangat sinergis dengan kehidupan. Kompromi-kompromi dan persilangan-persilangan antara keduanya justru melahirkan suatu wilayah baru. Wilayah ini sudah ditemukan peradaban, hanya belum disadari kemunculannya sebagai bagian dari kehidupan secara penuh. Pelan tapi pasti, wilayah ini akan berkembang, tinggal menunggu moment yang tepat. Kemunculan Seni Media Baru atau The New media Art, dipastikan akan mengguncangkan paradigma baru dalam wilayah otak, ideologis dan sosiologis. Hanya saat ini, the New Media Art sedang aktif menemukan bentuk dan jatidirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira, (2000), *Layar Kata*, Yogyakarta : Bentang
- Baksin, Askurifai, (2003), *Membuat Film Indie itu Gampang*, Bandung , Katarsis
- Bayu Tapa Brata, Vincent, (2007), *Videografi dan Sinematografi Praktis*, Elex
Media Komputindo, Jakarta
- Chatia Hastari et.al, (2011), *New Media (Teori dan Aplikasi)*, Jawa Tengah Solo : Ikom
Pascasarjana UNS
- Darmawan, Ade, ed.all (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Jakarta : Direktorat Kesenian
- Gora Winastwan dan Widagdo Bayu, (2004), *Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan
Produksi Film Indonesia)*, DV Indonesia : Yogyakarta : CV Anindya.
- Irwansyah, Ade (2009), *Seandainya Saya Kritikus Film*, Yogyakarta : Penerbit Homerian
Pustaka.
- Liang Gie, The, (2003), *Teknik Berfikir Kreatif*, Yogyakarta : PUBIB
- (1996), *Filsafat Keindahan*, Yogyakarta : PUBIB

Luthers, Elizabeth, (2004), Kunci Sukses Menulis Skenario, Jakarta : Grasindo

Madjadikara, Agus , (2004), Bagaimana Biro Iklan memproduksi Iklan, Jakarta :

Gramedia

Mascelli Yoseph (terjemahan Biran, Misbach Yusa), (1986), 5 C (CameraAngle,

Compotition, Continity, cutting, Close Up) in Cinematogrhapy), Jakarta :

Yayasan Citra

Muhammad Sayyid Ahmad (2002), Perjalanan Roh, Yogyakarta : Insan Madani.

Murti, Krisna, (2009) Essay tentang seni Video dan Media Baru, IVAA, Yogyakarta

Prakoso, Gatot, (2008) Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan

Film Dokumenter). Jakarta : Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.

.....,(2005), Film Pendek Independen Dalam Penilaian, Jakarta : Yayasan

Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.

Pratista, Himawan (2008), Memahami Film, Yogyakarta : Homerial Film